

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

GAMES AND PLAYING IN CHILDREN'S PHYSICAL EDUCATION CLASSES

JUEGOS Y JUGAR EN CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA NIÑOS

Divanalmi Ferreira Maia¹

Álvaro Luís Pessoa de Farias²

Marcos Antonio Torquato de Oliveira³

Resumo

As aulas de Educação Física, presentes no convívio diário, proporcionaram nas crianças conhecimentos diversificados a partir do momento que foi estimulado o desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo e social. Porém, relacionando essas experiências com os jogos e brincadeiras de maneira lúdica, o aprendizado se tornou cada vez mais fácil. Dessa forma, a criança atribuiu sentido ao seu mundo, apropriando-se de conhecimentos relacionados ao meio que estão inseridas, possibilitando na construção de sua própria identidade. O presente trabalho buscou planejar e promover atividades para auxiliar no desenvolvimento integral da criança por meio de jogos e brincadeiras. O estudo foi desenvolvido através de um relato de experiência, realizada através de aulas práticas e teóricas, registradas através de fotos e vídeos. Os jogos e brincadeiras podem ser utilizados nas aulas de Educação Física como ferramentas estimuladoras e enriquecedoras, pois contribui para o professor ter mais possibilidades de trabalhar o desenvolvimento das crianças com recursos adequados garantindo resultados favoráveis aos objetivos propostos. Podemos concluir que, de acordo com os objetivos e os conceitos abordados nessa pesquisa, os jogos e brincadeiras não podem ser negligenciados pelos professores na escola, pois contribuem na formação humana, proporcionando aos alunos conhecimento de si mesmo e do que o cerca e é imprescindível que tenhamos a consciência da contribuição dessas ferramentas pedagógicas nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Jogos; brincadeiras; desenvolvimento motor.

Abstract

The Physical Education classes, present in daily life, provided the children with diversified knowledge from the moment the motor, affective, cognitive and social development was stimulated. But by relating these experiences to games and play in a playful way, learning has become easier and easier. Thus, the child gave meaning to his world, appropriating knowledge related to the environment that is inserted, enabling the construction of his own identity. The present work sought to plan and promote activities to assist in the integral development of children through games and play. The study was developed through an experience report, conducted

¹Doutor em Ciências do Movimento Humano. Docente na Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, Paraíba, Brasil.

²Doutor em Ciências da Motricidade. Docente na Universidade Estadual da Paraíba, Campus I, Campina Grande, Paraíba, Brasil.

³Mestre em Ciências da Educação. Docente na Universidade Norte do Paraná, Campina Grande, Paraíba, Brasil.

through practical and theoretical classes, recorded through photos and videos. Games and games can be used in Physical Education classes as stimulating and enriching tools, as it helps the teacher to have more possibilities to work with the development of children with adequate resources ensuring results favourable to the proposed objectives. We can conclude that, according to the objectives and concepts covered in this research, games and games cannot be neglected by teachers at school, because they contribute to human formation, providing students with knowledge of themselves and their surroundings and is essential. that we are aware of the contribution of these pedagogical tools in Physical Education classes.

Keywords: Games; jokes; motor development.

Resumen

Las clases de educación física, presentes en la vida diaria, proporcionaron a los niños un conocimiento diversificado desde el momento en que se estimuló el desarrollo motor, afectivo, cognitivo y social. Pero al relacionar estas experiencias con los juegos y el juego de una manera lúdica, el aprendizaje se ha vuelto cada vez más fácil. Así, el niño dio sentido a su mundo, apropiándose del conocimiento relacionado con el entorno que se inserta, permitiendo la construcción de su propia identidad. El presente trabajo buscó planificar y promover actividades para ayudar en el desarrollo integral de los niños a través de juegos y juegos. El estudio se desarrolló a través de un informe de experiencia, realizado a través de clases prácticas y teóricas, grabado a través de fotos y videos. Los juegos y los juegos se pueden usar en las clases de Educación Física como herramientas estimulantes y enriquecedoras, ya que ayuda al maestro a tener más posibilidades de trabajar con el desarrollo de los niños con los recursos adecuados para garantizar resultados favorables a los objetivos propuestos. Podemos concluir que, de acuerdo con los objetivos y conceptos cubiertos en esta investigación, los maestros no pueden descuidar los juegos y los juegos, ya que contribuyen a la formación humana, proporcionando a los estudiantes un conocimiento de sí mismos y de su entorno, y es esencial. Que somos conscientes de la contribución de estas herramientas pedagógicas en las clases de educación física.

Palabras clave: juegos; chistes; desarrollo motor.

Introdução

Atualmente a escola passa a ser um lugar fundamental para o progresso da criança, pois ela não brinca mais como antigamente nas ruas, onde favorecia seu desenvolvimento integral. Desse modo, trabalhamos o projeto com o objetivo de promover atividades para ampliar a contribuição do desenvolvimento integral da criança por meio de jogos e brincadeiras dentro das aulas de Educação Física e como estes podem contribuir para o avanço da criança em diversos aspectos no ensino fundamental I. Assim, durante a execução do projeto tentamos sanar esse problema.

Dessa maneira, as aulas de Educação Física, presentes no convívio diário, proporcionaram nas crianças conhecimentos diversificados a partir do momento que foi estimulado o desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo e social. Porém,

relacionando essas experiências com os jogos e brincadeiras de maneira lúdica, o aprendizado se tornou cada vez mais fácil. Dessa forma, a criança atribuiu sentido ao seu mundo, apropriando-se de conhecimentos relacionados ao meio que estão inseridas, possibilitando na construção de sua própria identidade.

Assim sendo, a Educação Física aborda o movimento humano que é conhecido como cultura corporal. Portanto, o presente trabalho buscou planejar e promover atividades para auxiliar no desenvolvimento integral da criança por meio de jogos e brincadeiras, pois, é no brincar e jogar que pode-se aprimorar os movimentos e habilidades. Por conseguinte, o professor deve ser o intermediador e facilitador desse processo para que ocorra o avanço pleno dos alunos.

Utilizamos como base teórica, dentre alguns autores, Piaget e suas teorias, pois convém esclarecer que as teorias deste autor têm comprovação em bases científicas. Ou seja, ele não somente descreveu o processo de desenvolvimento da inteligência e das coordenações motoras, mas, experimentalmente, comprovou suas teses. Desde que se interessou por desvendar o desenvolvimento da inteligência humana e suas reflexões que a mesma possui na coordenação motora.

A escola precisa proporcionar momentos agradáveis e prazerosos e desenvolvendo essa pesquisa com jogos e brincadeiras, esperamos que por meio das aulas de Educação Física, os alunos possam desenvolver seus movimentos corporais. Desse modo, esses instrumentos serão fundamentais para o aprendizado e o desenvolvimento integral da criança.

Acreditamos que a brincadeira e o jogo são instrumentos didáticos e necessários para a aprendizagem do aluno, juntamente, com a construção do conhecimento, favorecendo diversas habilidades. Sendo assim, as aulas direcionadas com esses instrumentos devem ser planejadas com responsabilidade e compromisso.

Enfim, acreditamos que a Educação Física Escolar oferece práticas corporais de suma importância promovendo o desenvolvimento humano, pois o jogar e o brincar contribuem na criatividade, na imaginação, no equilíbrio, na coordenação, na agilidade, na linguagem e na socialização da criança.

Este estudo teve por objetivo o de promover atividades que ampliem nas crianças habilidades através dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento integral das mesmas dentro das aulas de Educação Física.

Metodologia

A metodologia foi baseada em planos de aula, por meio de aulas práticas e teórica utilizando jogos e brincadeiras como instrumentos de mediação no trabalho pedagógico, oferecendo materiais necessários e adequados com um espaço bem estruturado para desenvolver as atividades.

Desse modo, veremos os métodos completos a seguir que serão direcionados para a compreensão das atividades lecionadas nas aulas de Educação Física.

Sempre iniciemos as atividades através de uma roda de conversa, na qual, poderemos trabalhar o conhecimento prévio dos alunos e também explicaremos como será desenvolvida as atividades da aula e também debater o tema e sua importância.

O estudo foi desenvolvido através de um relato de experiência realizada em uma escola da rede municipal do Cariri Ocidental Paraibano, numa turma de primeiro ano do ensino fundamental composta de vinte alunos, sendo doze meninas e oito meninos com faixa etária entre seis e sete anos.

A pesquisa foi realizada através de aulas práticas e teóricas ministradas as quartas-feiras e as sextas-feiras durante três semanas, com duração de quarenta e cinco minutos. As aulas teóricas foram desenvolvidas na sala de aula e as práticas na quadra de uma outra escola, pois a escola em que foi realizada a pesquisa não possui quadra.

As aulas foram registradas através de fotos e vídeos. Por meio desses registros, pudemos observar como os jogos e as brincadeiras contribuíram para a promoção do desenvolvimento integral das crianças.

Diante do que observamos, foi possível perceber que os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas na contribuição de alguns desenvolvimentos, como: motor, afetivo, social e cognitivo dos alunos, pois observou-se uma melhoria na participação das aulas, na socialização com os colegas, no respeito com os que não desenvolviam as atividades no mesmo tempo que os demais, algumas vezes, até contribuindo na

execução da atividade. Observou-se também que através do decorrer das aulas, os alunos desenvolveram habilidades motoras na lateralidade, na condução da bola, no equilíbrio e também no cognitivo, onde foi trabalhado a memorização, a atenção, a imaginação, dentre outros.

Utilizamos a roda de conversa, em que foi possível perceber que todos participaram e falaram sobre o assunto abordado através de diálogos relacionados ao contexto social e prévio dos alunos sobre jogos e brincadeiras. Desenvolvemos também atividades físicas práticas e teóricas, tanto na sala de aula como na quadra, procurando desenvolver e conhecer algumas potencializações e limitações presente no cotidiano dos alunos por meio de planos de aulas para alcançar os objetivos desejados.

Na presente pesquisa, como dito anteriormente, realizamos algumas gravações de vídeo e fotos relacionadas às atividades trabalhadas de forma adequada à realidade dos alunos, na qual não deixamos de preservar a identidade dos mesmos e possibilitar um bom desempenho nas necessidades das aulas norteadas de educação física e transformando-os para tornarem-se principais agentes de mudança, no meio escolar e social em que estão inseridos.

Jogos e Brincadeiras

A Educação Física enquanto disciplina presente no currículo escolar se apresenta como um papel extraordinário, pois oferece um ambiente que promove o desenvolvimento integral do aluno, onde o mesmo tem possibilidades de desenvolver suas habilidades motoras e sua socialização.

Os jogos e brincadeiras podem ser utilizados nas aulas de Educação Física como ferramentas estimuladoras e enriquecedoras, pois contribui para o professor ter mais possibilidades de trabalhar o desenvolvimento das crianças com recursos adequados garantindo resultados favoráveis aos objetivos propostos.

De acordo com Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente. Através do brincar, a criança pode desenvolver áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, criatividade, além de capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação e a imaginação.

Também de acordo com Silveira (2005, p. 7):

Através do jogo o aluno tende a aprender a tomar decisões, formulando conceitos através da compreensão que o contexto jogo fornece. Desta forma, é necessário conhecer o jogo esportivo e suas táticas a fim de extrair o máximo possível de proveito durante o jogo. Interligando assim, inteligência, domínio e habilidades que o próprio ambiente proporciona ao aluno durante as diferentes situações de jogo.

Para Maluf (2003), o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Diante das citações acima, podemos afirmar que os jogos e brincadeiras nas aulas de educação física podem ser usados como instrumentos pedagógicos, não apenas como caráter recreativo, mas na contribuição do desenvolvimento integral da criança, possibilitando o desenvolvimento da sua criatividade como também a execução do que for proposto na aula.

Segundo Macedo (2005), o brincar é fundamental para o desenvolvimento humano. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência. O brincar é envolvente, interessante e informativo.

O ato de brincar é um dos momentos fundamentais para o desenvolvimento da autonomia e da identidade e as brincadeiras servem como desenvolvimento para se ter o desenvolvimento das capacidades que são importantes para qualquer criança, como: atenção, agilidade, imitação, memória, imaginação, poder de liderança, que dão amadurecimento e socialização por meio da interação entre as crianças, entre o professor e elas, respeitando e fazendo uso de regras, e se impondo como construtor de seu papel social.

No ato de brincar é que a criança, de forma privilegiada, apropria-se da realidade imediata, atribuindo-lhe significado, desenvolvendo a imaginação, emoções e competências cognitivas e interativas. E os brinquedos são os instrumentos que fazem com que as crianças compreendam que o mundo está cheio de possibilidades, pois estes são ferramentas que permitem simbolizar os dilemas e dicotomias do cotidiano (KAUFMANN-SACCHETTO et al, 2011, p. 29).

Assim, o brincar é super importante para a criança, principalmente, nas aulas de educação física no ensino fundamental. É possível perceber o quanto os jogos e as brincadeiras têm papel importante na estimulação do desenvolvimento da

criança, pois, através dos mesmos, o professor de educação física pode intervir nas dificuldades e necessidades apresentadas pelas crianças no decorrer das aulas.

Além de ser um ótimo instrumento de mediação nas aulas de educação física, o ato de brincar e jogar ajuda na interação da criança com seus colegas de classe, fazendo com que se relacionem, se comuniquem, afastem a angústia e a tristeza, e coloquem a alegria e a diversão como prioridade, adquirindo conhecimentos diversos.

Existem vários tipos de jogos que podem levar a criança a ter maior desenvolvimento, testar hipóteses, explorar espontaneamente a sua criatividade e em diferentes áreas do conhecimento. Dentre eles, temos:

- Jogos motores - correr, saltar
- Jogos intelectuais - damas, xadrez
- Jogos competitivos - Corrida de saco, maratona
- Jogos de cooperação - futebol, caça tesouro
- Jogo dramático - mímicas, teatro

Estes jogos podem ajudar diretamente a criança a respeitar os colegas, os professores, e demais envolvidos no momento de jogar e brincar, pois existem regras a serem respeitados para melhor prática e construção de habilidades.

A criança se subordina às regras dos jogos não porque esteja ameaçada de punição ou tema algum insucesso ou perda mais apenas porque a observância da regra lhe promete satisfação interior como a brincadeira, uma vez que a criança age como parte de um mecanismo comum construído pelo grupo que brinca. A não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso represente um fator regulador bastante forte do comportamento da criança (VYGOTSKY, 2001, p. 315).

Nesse sentido, é evidente que as regras são importantes, para que os alunos possam ter maior proveito da objetividade do jogo, seja através de gestos, sons, passos, dizeres, olhares de cumplicidades, que vão além da simples essência de diversão, e se encaixam no campo de desenvolvimento cognitivo do aluno.

Ainda, este importante Piaget contribui que o desenvolvimento infantil está diretamente ligado com o uso de jogos e brincadeiras em diferentes etapas da vida infantil.

Para Silva (2007), quando utilizamos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil, é necessário lembrarmos com certeza dos pensamentos de Piaget.

Dentre os estágios descritos por este importante estudioso, em que nos

mostraram as leis que regem o desenvolvimento humano. Em função disso devemos respeitar os interesses e aptidões das crianças em relação à fase em que se encontram, quando lhe damos brinquedos ou lhe propomos atividades lúdicas.

No período sensório-motor, de zero a vinte e quatro meses, a criança passa dos comportamentos reflexos aos automatizados e chega aos voluntários em um constante crescimento físico e mental. É um período de grande exploração do espaço e de enormes descobertas. Nesse estágio os brinquedos devem promover a facilitação dessa evolução motora, como os encaixes, cavalinhos, velocípedes, dentre outros.

Ainda de acordo com Silva (2007), no período de operações concretas, encontramos por volta dos dois aos quatro anos. O estágio pré-operacional, pré-conceitual, onde os melhores brinquedos são representados pelos de empilhagem, encaixe, modelagem e construção.

Dos três aos cinco anos, a criança atravessa o período de grande criatividade, ela dramatiza o seu dia-a-dia e coloca sua fantasia em quase todas as situações reais. Nessa fase, os carrinhos, bonecas, utensílios são os personagens de brincar.

Por sua vez, no período pré-operacional-intuitivo, dos quatro aos sete anos, inicia-se um acúmulo de conhecimento. Já há maior atenção e concentração em suas atividades, que são mais sociais, pois a criança começa a perceber e aceitar regras, brincando mais em grupo.

O Desenvolvimento Psíquico, Social da Criança

Nascido na Suíça, o cientista e estudioso Jean Piaget (1896-1980) dedicou-se inicialmente aos estudos científicos relacionados à natureza biológica, pesquisando sobre moluscos.

Anos mais tarde, se dedicou a investigar sobre a relação entre organismo e o meio, passando a estudar a natureza humana e interessando-se principalmente, durante a pesquisa, pela inteligência humana, que considera tão natural como qualquer outra estrutura orgânica, embora mais dependente do meio do que qualquer outra.

O motivo do interesse pela inteligência depende do próprio meio para sua construção, graças às trocas entre organismo e o meio, que se dão através da ação.

Para Piaget (1982) a inteligência é o mecanismo de adaptação do organismo a uma situação nova e, como tal, implica a construção contínua de novas estruturas. Esta adaptação refere-se ao mundo exterior, como toda adaptação biológica. Desta forma, os indivíduos se desenvolvem intelectualmente a partir de exercícios e estímulos oferecidos pelo meio que os cercam.

O que vale também dizer que a inteligência humana pode ser exercitada, buscando um aperfeiçoamento de potencialidades, que evolui "desde o nível mais primitivo da existência, caracterizado por trocas bioquímicas até o nível das trocas simbólicas" (RAMOZZI-CHIAROTTINO *apud* CHIABAI, 1990, p. 3).

Segundo essa concepção, o comportamento dos seres vivos não é inato, nem resultado de condicionamentos. Para ele o comportamento é construído numa interação entre o meio e o indivíduo. Esta teoria epistemológica (*epistemo* = conhecimento; *elogia* = estudo) é caracterizada como interacionista.

As teorias piagetianas abrem campo de estudo não somente para a psicologia do desenvolvimento, mas também para a sociologia e para a antropologia, além de permitir que os pedagogos tracem uma metodologia baseada em suas descobertas.

Piaget (1982), afirma que não existe um novo conhecimento sem que o organismo tenha já um conhecimento anterior para poder assimilá-lo e transformá-lo. O que implica os dois polos da atividade inteligente: assimilação e acomodação. É assimilação na medida em que incorpora a seus quadros todo o dado da experiência ou estruturação por incorporação da realidade exterior a formas devidas à atividade do sujeito.

É acomodação na medida em que a estrutura se modifica em função do meio, de suas variações. A adaptação intelectual constitui-se então em um "equilíbrio progressivo entre um mecanismo assimilador e uma acomodação complementar" (PIAGET, 1982).

Piaget (1982) afirma que a construção da inteligência se dá, portanto, em etapas sucessivas, com complexidades crescentes, encadeadas umas às outras. A isto este autor chamou de "construtivismo sequencial". A seguir, os períodos em que se dá este desenvolvimento motor, verbal e mental.

Período Sensório-Motor - do nascimento aos 2 anos, aproximadamente. A ausência da função semiótica é a principal característica deste período. A inteligência trabalha através das percepções (simbólico) e das ações (motor) através dos deslocamentos do próprio corpo. É uma inteligência iminentemente prática. Sua linguagem vai da ecolalia (repetição de sílabas) à palavra-frase ("água" para dizer que quer beber água) já que não representa mentalmente o objeto e as ações. Sua conduta social, neste período, é de isolamento e indiferenciação (o mundo é ele).

Período Simbólico - dos 2 anos aos 4 anos, aproximadamente. Neste período, surge a função semiótica que permite o surgimento da linguagem, do desenho, da imitação, da dramatização, etc, podendo criar imagens mentais na ausência do objeto ou da ação é o período da fantasia, do faz de conta, do jogo simbólico. Com a capacidade de formar imagens mentais pode transformar o objeto numa satisfação de seu prazer (uma caixa de fósforo em carrinho, por exemplo). É também o período em que o indivíduo "dá alma" (animismo) aos objetos ("o carro do papai foi 'dormir' na garagem"). A linguagem está a nível de monólogo coletivo, ou seja, todos falam ao mesmo tempo sem que respondam as argumentações dos outros. Duas crianças "conversando" dizem frases que não têm relação com a frase que o outro está dizendo. Sua socialização é vivida de forma isolada, mas dentro do coletivo. Não há liderança e os pares são constantemente trocados.

Existem outras características do pensamento simbólico que não estão sendo mencionadas aqui, uma vez que a proposta é de sintetizar as ideias de Jean Piaget, como por exemplo o nominalismo (dar nomes às coisas das quais não sabe o nome ainda), super determinação ("teimosia"), egocentrismo (tudo é "meu"), etc.

Período Intuitivo - dos 4 anos aos 7 anos, aproximadamente. Neste período, já existe um desejo de explicação dos fenômenos. É a "idade dos porquês", pois o indivíduo pergunta o tempo todo. Distingue a fantasia do real, podendo dramatizar a fantasia sem que acredite nela. Seu pensamento continua centrado no seu próprio ponto de vista. Já é capaz de organizar coleções e conjuntos sem, no entanto, incluir conjuntos menores em conjuntos maiores (rosas no conjunto de flores, por exemplo). Quanto à linguagem não mantém uma conversação longa, mas já é capaz de adaptar sua resposta às palavras do companheiro. Os Períodos Simbólico e Intuitivo são também comumente apresentados como Período Pré-Operatório.

Período Operatório Concreto - dos 7 anos aos 11 anos, aproximadamente. É o período em que o indivíduo consolida as conservações de número, substância, volume e peso. Já é capaz de ordenar elementos por seu tamanho (grandeza), incluindo conjuntos, organizando então o mundo de forma lógica ou operatória. Sua organização social é a de bando, podendo participar de grupos maiores, chefiando e admitindo a chefia. Já podem compreender regras, sendo fiéis a ela, e estabelecer compromissos. A conversação torna-se possível (já é uma linguagem socializada), sem que, no entanto, possam discutir diferentes pontos de vista para que cheguem a uma conclusão comum.

Período Operatório Abstrato - dos 11 anos em diante. É o ápice do desenvolvimento da inteligência e corresponde ao nível de pensamento hipotético-dedutivo ou lógico-matemático. É quando o indivíduo está apto para calcular uma probabilidade, libertando-se do concreto em proveito de interesses orientados para o futuro. É, finalmente, a “abertura para todos os possíveis”. A partir desta estrutura de pensamento, é possível a dialética, que permite que a linguagem se dê a nível de discussão para se chegar a uma conclusão. Sua organização grupal pode estabelecer relações de cooperação e reciprocidade.

Dessa maneira, a importância de se definir os períodos de desenvolvimento da inteligência reside no fato de que, em cada um, o indivíduo adquire novos conhecimentos ou estratégias de sobrevivência, de compreensão e interpretação da realidade. A compreensão deste processo é fundamental para que os professores possam também compreender com quem estão trabalhando.

A Criança na Escola: Questões do Desenvolvimento do Ser

Acriança é concebida como um ser dinâmico, que a todo momento interage com a realidade, operando ativamente com objetos e pessoas. Essa interação com o ambiente faz com que construa estruturas mentais e adquira maneiras de fazê-las funcionar.

Ela se apresenta como ser atuante no meio, visando a interação, a aprendizagem, o brincar, e demais ações que possibilitem seu desenvolvimento psíquico e motor. Sua interação com o meio e com as pessoas dá a possibilidade de criar novas habilidades e sentimentos com relação a novas situações que estes podem estar imersos, seja na escola,

em casa, na igreja, e em demais localidades que podem oferecer momentos de conhecimento.

Para Piaget, o indivíduo assimila o estímulo e, após uma interação ativa, emite uma resposta, ou seja, o conhecimento adquirido não é devido a uma ação unilateral do meio (estímulo) sobre o sujeito passivo, mas sim a uma interação nos dois sentidos: do estímulo sobre o sujeito e ao mesmo tempo do sujeito sobre o estímulo. Vê-se, também, que o conceito piagetiano de aprendizagem é diferente da maneira como o termo é normalmente utilizado.

A Educação Física e a Aprendizagem Através dos Jogos e Brincadeiras

Como sabemos, as aulas de educação física envolvem diversos conteúdos que podem ser utilizados nas aulas teóricas e nas práticas, seja na sala de aula ou fora dela, como descrevem Quadro et al. (2014), a dança, ginástica, lutas, jogos motores, atividades lúdicas e recreativas, atividades expressivas, atletismo, esportes coletivos e individuais, os quais são importantes para o desenvolvimento do aluno.

Assim, as aulas deste componente curricular ficarão mais ricas e repletas de metodologia inovadora no momento em que o desenvolvimento do corpo e da mente dos alunos, em sua totalidade, for realizado a partir do uso dos jogos e brincadeiras. Com isso, haverá a construção dos conhecimentos dos alunos sobre seu corpo, limitação, alegria, prazer na prática de exercícios, que dêem maior utilização de ferramentas importantes para transformar a realidade do aluno com momentos de percepção, conhecimentos e momentos de prazer na vida.

Mas existem professores e escolas que não vem essa importância dos jogos e brincadeiras na vida dos alunos, desmerecendo essa ferramenta metodológica para desenvolvimento do aluno.

No entanto, segundo Bezerra (2006, p. 5):

Independente das condições que a escola e o sistema educacional proporcionam à sua prática docente, é da responsabilidade de cada professor motivar suas aulas, tornando-as atrativas e prazerosas, preparando a criança para que está vá se constituindo um sujeito crítico de suas próprias ações no meio em que vive.

E com isso, percebemos que os jogos e brincadeiras são importantes para o desenvolvimento do aluno, tornando-se uma ferramenta importante para os professores.

A criança pode brincar livre e permanentemente, o que não significa que isso seja banal. De tão importante, a brincadeira ‘ganhou’ lugar próprio e pedagógico para sua manutenção: a escola e, principalmente, as aulas de Educação Física! Um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos (objetos) e o brincar (ação), dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar e a estar junto. Ao mesmo tempo em que a criança percebe o outro, aprende que não está sozinha no mundo, pois ‘ali é o espaço da partilha, da cooperação e também da competição, atitudes que surgem e são negociadas naturalmente durante a atividade lúdica’ (SILVA, 2014, p. 23).

Para os PCN (BRASIL,1998),pretende-se avaliar se o aluno conhece, aprecia e desfruta de algumas das diferentes manifestações da cultura corporal de movimento de seu ambiente e de outros, relacionando as com o contexto em que são produzidas, e percebendo-as como recurso para a integração entre pessoas e entre diferentes grupos sociais.

Se reconhece nas atividades corporais e de lazer, uma necessidade do ser humano e um direito do cidadão. Relacionar os elementos da cultura corporal com a saúde e a qualidade de vida. Pretende-se avaliar se o aluno consegue aprofundar-se no conhecimento dos limites e das possibilidades do próprio corpo de forma a poder controlar algumas de suas posturas e atividades corporais com autonomia e a valorizá-las como recurso para melhoria de sua aptidão física. Se ele integra a dimensão emocional e sensível do corpo à cultura corporal de movimento ampliando sua compreensão de saúde e bem-estar. Como o aluno se apropria de informações e experiências da cultura corporal de movimento, e de que modo estabelece relações entre esses conhecimentos no plano dos procedimentos, conceitos, valores e atitudes, tendo em vista à promoção da saúde e à qualidade de vida.

A Educação Física na Prática Educativa

As aulas foram realizadas em uma turma de 20 alunos, onde já havia certa intimidade, pois era a turma que lecionava.

A princípio foi pensada uma brincadeira que os tirassem da rotina da sala e os levassem para um local adequado para essa primeira aula. A primeira reação foi surpreendente, pois eles nunca haviam saído da sala de aula para uma atividade física como a que eu propus, que proporcionou interação entre os colegas de sala, cooperação mútua, a desenvoltura deles neste espaço, pois todos participaram e mostraram-se atraídos com a proposta da professora.

Pude observar que a maioria das crianças se sentiu á vontade com tudo que foi proposto, sempre participativas, curiosas para saber como seriam as próximas aulas e, como seria o fim destas aulas.

No decorrer das atividades, pude observar também que algumas crianças tiveram dificuldades para desenvolver algumas habilidades na realização de algumas brincadeiras e jogos, não tendo assim a coordenação adequada para sua idade. Outra coisa que dificultou o trabalho proposto nesta escola foi o espaço, que não tem para realizar estas aulas foi necessário se locomover até outra escola onde havia uma quadra de esportes.

Mas de uma maneira geral, a maioria dos alunos desenvolveu as habilidades e adquiriu conhecimentos na prática de brincadeiras e jogos, pois percebi este desenvolvimento por meio da observação direta e da participação dos alunos.

Conclusão

Foi possível perceber que o uso de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física é indispensável, pois existe uma influência direta deles com as necessidades dos alunos, pois quando eles se sentem emocionalmente envolvidos com as atividades realizadas, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e de aprendizagem, havendo momentos de construção de conhecimentos.

Como observamos, são muito os benefícios dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, pois através deles pode desenvolver na criança diversas habilidades corporais e intelectuais que podem contribuir no seu convívio escolar e social.

A Educação Física Escolar oferece práticas corporais de suma importância promovendo o desenvolvimento humano, pois o jogar e o brincar contribuem na criatividade, na imaginação, no equilíbrio, na coordenação, na agilidade, na

linguagem e na socialização das crianças. Durante o processo de execução do trabalho, foi possível perceber várias contribuições dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, mas ainda nos deparamos com o cenário vivido pela maioria das escolas que é a falta de material e espaço físico adequado.

Assim, este trabalho mostrou que existe algumas contribuições do uso de jogos e brincadeiras, que são utilizado como estratégias de ensino e aprendizagem nas aulas de educação física, tornando uma metodologia fundamental para o papel de construtor de conhecimento nas aulas de educação física para despertar sentimentos de prazer e satisfação.

Podemos concluir que, de acordo com os objetivos e os conceitos abordados nessa pesquisa, os jogos e brincadeiras não podem ser negligenciados pelos professores na escola, pois contribuem na formação humana, proporcionando aos alunos conhecimento de si mesmo e do que o cerca e é imprescindível que tenhamos a consciência da contribuição dessas ferramentas pedagógicas nas aulas de Educação Física.

Referências

BEZERRA, A. M. **Lúdico: Uma Contribuição à Aprendizagem na Educação Infantil do município de Cedro-PE SERRITA – PE**, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Versão Final. Brasília, DF: MEC, 2017

_____. Secretaria de Ensino Fundamental (1998^a). **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física 1^a a 4^a séries**. Vol. 7. Brasília: MEC/SEC.

KAUFMANN-SACCHETTO, K.; MADASCHI, V.; BARBOSA, G. H. L.; SILVA, P. L.; SILVA, R. C. T.; FILIPE, B. T. C.; SOUZA-SILVA, J. R. O ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar. **Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 28-36, 2011.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982. 389 p.

SILVA, A. P. da. **A importância dos jogos/Brincadeiras para a aprendizagem dos Esportes nas aulas de Educação Física**. Trabalho de Conclusão de Curso de

Especialização (Especialista em Esporte Escolar) – Centro de Educação à Distância, Universidade de Brasília, São Luis, MA, 54 f. 2007.

SILVA, T. A.daC. **Jogos e brincadeiras na escola**. São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015.

SILVA, A. P. da. **A importância dos jogos: brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física**. Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Esporte Escolar do Centro de Educação a Distância da Universidade de Brasília, 2007.

SILVA, T. Q. da. **A educação física como elemento estruturante do processo de escolarização na educação infantil**. Monografia (Licenciatura em Educação Física) - Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, Piritiba-BA, 2014.

SILVEIRA L. D. **Educação Física e atividade lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor**. 2005. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd154/o-papel-da-ludicidade-nodesenvolvimento-psicomotor.htm>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia atual e desenvolvimento da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Artigo recebido em: 15 de agosto de 2019

Aprovado em: 17 de maio de 2020

SOBRE OS AUTORES

Divanalmi Ferreira Maia é um pesquisador e professor brasileiro. Ele possui experiência em educação física, com ênfase em coordenação de pós-graduação e em Educação Física Escolar, atuando nos seguintes temas: avaliação motora, desenvolvimento motor (TGMD-2), educação física adaptada e desporto escolar.

Contato: divanalmi@gmail.com

ORCID: [0000-0002-5506-7988](https://orcid.org/0000-0002-5506-7988)

Álvaro Luís Pessoa de Farias é um pesquisador e professor brasileiro. Ele possui experiência em Educação Física Escolar, atuando principalmente nos seguintes temas:

educação física escolar, desenvolvimento motor, criança e adolescente, equilíbrio e avaliação motora (TGMD-2).

Contato: alvarofariasalpf@gmail.com

ORCID: [0000-0001-7371-3106](https://orcid.org/0000-0001-7371-3106)

Marcos Antônio Torquato de Oliveira é um pesquisador e professor brasileiro. Ele possui experiência em educação física.

Contato: prof_torquato@hotmail.com