

**FACULDADE PATOS DE MINAS
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

VANI RODRIGUES BRAGA

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO FÍSICA

**PATOS DE MINAS
2018**

VANI RODRIGUES BRAGA

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Artigo apresentado à Faculdade Patos de Minas como requisito parcial para a conclusão do Curso de Educação Física

Orientador: Prof.^a Ms. Célia Regina Bernardes

**PATOS DE MINAS
2018**

*Dedico este trabalho a todos os
profissionais da Educação Física.*

AGRADECIMENTOS

Concluída mais um etapa do caminho trilhado durante o curso de Educação Física, chega a hora de agradecer.

Muito obrigada, a Deus pela força, discernimento e coragem propiciados durante minha trajetória.

Aos meus pais por serem minha base, meu refúgio e fonte incessante de amor.

À orientadora do presente trabalho Célia Regina Bernardes Costa e à coordenadora do curso de Educação Física da Faculdade de Patos de Minas Rosana Mendes Maciel, meu reconhecimento e carinho pelo auxílio e dedicação na busca pela excelência.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”. Paulo Freire

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Autor: Vani Rodrigues Braga *

Orientador: Célia Regina Bernardes **

RESUMO

A ludicidade é essencial para o desenvolvimento da criança e do adolescente, pois está atrelada ao desenvolvimento físico, afetivo, emocional, psíquico e social. O tema utilizado no trabalho foi a ludicidade aplicada nas aulas de Educação Física. O objetivo geral deste projeto foi conceber a ludicidade dentro do trabalho do professor de Educação Física. Os objetivos específicos foram: analisar a história da ludicidade, sua importância e aplicabilidade na aprendizagem; compreender a função da ludicidade na formação da criança, englobando os aspectos internos e externos do ser humano; ambientar o mundo lúdico às aulas de Educação Física, entendendo o papel do professor dessa disciplina como orientador de todo o contexto lúdico. A metodologia utilizada no presente trabalho foi a revisão bibliográfica, realizando-se a pesquisa web-bibliográfica na biblioteca da Faculdade Patos de Minas – FPM entre os meses de Julho a Novembro de 2018, com utilização de livros, artigos publicados em periódicos e em bases on-line de dados científicos. Concluiu-se que a Educação Física compreendida na sistemática educacional é uma matéria que necessita sempre de novas abordagens. Através de métodos lúdicos, o professor traz para seus alunos o universo imaginário, e com jogos, brincadeiras e brinquedos propõe uma nova forma de aprender. O educador deve ser o mediador na hora das brincadeiras, proporcionando que a criança brinque naturalmente e utilize sua criatividade. O professor, a escola e as políticas públicas brasileiras devem fomentar o uso do lúdico durante as aulas de Educação Física para assim aprimorar ainda mais a aprendizagem.

Palavras-chave: Atividade; Ludicidade; Criança.

ABSTRACT

Playfulness is essential for the development of the child and the adolescent, since it is linked to physical, affective, emotional, psychic and social development. The theme used in the work was the playfulness applied in the classes of Physical Education. The general objective of this project was to conceive of playfulness within the work of the teacher of Physical Education. The specific objectives were: to analyze the history of playfulness, its importance and applicability in learning;

*Aluna do Curso de Educação Física da Faculdade Patos de Minas (FPM) formando no ano de 2018. e-mail vanibragaeduca@hotmail.com

**Professora no curso de Educação Física da Faculdade Patos de Minas. Mestre em Promoção da Saúde pela Universidade de Franca (2008). e-mail celia.costa@faculdedepatosdeminas.com.br

understand the role of playfulness in the formation of the child, encompassing the internal and external aspects of the human being; environment of the physical education classes, understanding the role of the teacher of this discipline as guiding the entire ludic context. The methodology used in the present work was the bibliographical review, being carried out the web-bibliographic research in the library of the Patos de Minas College - FPM between July and November 2018, using books, articles published in periodicals and in databases on-line scientific data. It was concluded that Physical Education included in the educational system is a matter that always needs new approaches. Through playful methods, the teacher brings to his students the imaginary universe, and with games, games and toys proposes a new way of learning. The educator should be the mediator at the time of play, providing the child to play naturally and use their creativity. The Brazilian teacher, school and public policies should encourage the use of play during Physical Education classes to further enhance learning.

Keywords: Activity; Ludicidade; Kid.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O mundo lúdico deve ser explorado pelos educadores para o desenvolvimento das crianças. Dessa forma, o tema utilizado no trabalho foi a ludicidade aplicada nas aulas de Educação Física. A proposta de uso da imaginação para explorar as potencialidades infantis é uma escolha feita com êxito, pois proporciona tanto o desenvolvimento físico como o mental. O estudo da ludicidade nas aulas de Educação Física é importante, visto que uma abordagem científica do tema auxilia em seu aprimoramento.

O mundo lúdico foi se desenvolvendo juntamente com a sociedade. O brinquedo, a brincadeira e o jogo são formadores de conceitos, sendo principalmente para as crianças, os exemplos de como a comunidade se coloca no mundo real. O professor de Educação Física, ao introduzir a ludicidade no trabalho realizado em sala de aula, não só encontra uma nova abordagem ao ensino, mas vai além, formando características morais íntimas de cada educando (CEBALOS *et al*, 2011).

O objetivo geral deste artigo foi conceber a ludicidade dentro do trabalho do professor de Educação Física. Os objetivos específicos vão além: o primeiro é analisar a história da ludicidade, sua importância e aplicabilidade na aprendizagem; o segundo é compreender a função da ludicidade na formação da criança,

englobando os aspectos internos e externos do ser humano; por fim, o terceiro objetivo específico é ambientar o mundo lúdico às aulas de Educação Física, entendendo o papel do professor dessa disciplina como orientador de todo o contexto lúdico.

Na primeira seção foi abordado o lúdico através da História da humanidade. Registros remotos já indicavam que os jogos e as brincadeiras tinham lugar na sociedade, sendo desenvolvidos para que houvesse divertimentos, aprendizagem e interação.

Nas segunda e terceira seções o lúdico já é visto dentro da realidade educacional contemporânea. O professor de Educação Física e seus alunos devem desenvolver atividades lúdicas para que o processo de aprendizagem seja completo.

A ludicidade ainda interfere no desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo; sendo conseqüentemente influenciador na autonomia, saúde e educação da criança. E é este o assunto abordado na quarta e quinta seções do presente trabalho. O mundo imaginário desenvolvido pela criança através dos jogos lúdicos influencia diretamente em seu ser. A criatividade inserida nesse contexto forma a criança plenamente.

Na sexta seção foi feita a diferenciação do que é jogo, brincadeira e brinquedo. E, na sétima seção, ficou demonstrado como o jogo interfere na Educação Física, retomando que é essencial para a aprendizagem o uso deste recurso.

Os jogos podem ser classificados em diversos tipos, e os abordados na oitava seção foram os jogos tradicionais, os de construção e os cooperativos. Cada qual possui sua importância, sendo um conjunto eficaz para o professor utilizar em sua metodologia. Por fim, na última seção, foi exposto o importante papel do professor na hora de brincar, sendo o mediador e impulsionador da criança em seu desenvolvimento através do lúdico.

O estudo demonstrou que a ludicidade é um importante instrumento que deve ser utilizado pelo educador, tanto para uma aula de Educação Física mais completa, como para o desenvolvimento das potencialidades individuais e coletivas de seus alunos.

A metodologia utilizada no presente trabalho foi a revisão bibliográfica, com utilização de livros, artigos publicados em periódicos e em bases on-line de dados

científicos. O levantamento de toda a pesquisa já feita, seja em forma de revistas, livros ou publicações avulsas, foi o primeiro passo para a produção científica.

A pesquisa web-bibliográfica foi realizada na biblioteca da Faculdade Patos de Minas – FPM entre os meses de Julho a Novembro de 2018, e também, como se trata de um tema bastante explorado por diversos pesquisadores, a análise de artigos científicos encontrados em sites de credibilidade foi de extrema valia para a concretização deste trabalho.

2 O LÚDICO EM DIFERENTES CONTEXTOS HISTÓRICOS E SOCIAIS

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo (ALMEIDA, 2009, p.1).

Conforme o entendimento de Cintra et al. (2010), o contexto lúdico realizado de modo funcional não é entendido com uma mera repetição de movimentos, mas sim, como atividades que produzem ao máximo envolvendo o indivíduo como um todo, demonstrando sua saúde, tanto física como psicológica.

A Educação Física passou por diversas modificações através dos tempos e a utilização da ludicidade também. No passado, os instrumentos e técnicas utilizadas eram diferentes. Mesmo em tribos primitivas, os brinquedos tinham um lugar na vida e na educação infantil (CINTRA et al., 2010).

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos formam diferentes processos de ludicidade e se desenvolvem juntamente com a criança. Os brinquedos antigos eram mais simples, visto que o desenvolvimento do ser humano era limitado e central. Hoje jogos elaborados, tanto de raciocínio como de habilidade física, surgem para crianças que cada vez mais sabem e desenvolvem suas potencialidades (CINTRA et al., 2010).

Estudar o desenvolvimento infantil é também compreender como o mundo lúdico tem sua influência social e histórica. Neste trecho, os autores destacam o

contexto histórico e social da criança como orientador da temática infantil sobre a ludicidade.

Para discorrer sobre a ludicidade, é importante destacar o conceito de infância. Segundo Ariés (1986), como esta sofre transformações em decorrência dos elementos sociais, culturais, políticos e econômicos, não temos um conceito universal. Sendo assim, o olhar para criança depende do momento histórico da sociedade (ARIÉS apud CINTRA et al., 2010. p.227).

Há registros de como as crianças aprendiam na sociedade primitiva. O mundo do aprendizado infantil era guiado pela imitação das atividades do dia-a-dia. Como a sociedade era arcaica, a experiência que os mais velhos repassavam aos mais novos era aquela adquirida através dos seus antepassados também. Havia pouca criação e uma maior atividade prática. A brincadeira era a primeira inserção do ser humano em suas atividades sociais. “A partir dessa cultura, a criança tem contato com mitos dos ancestrais e se diferencia do adulto apenas no tamanho e na produção, pois era considerada um membro da coletividade.” (CINTRA *et al*, 2010, p.228).

Com o surgimento das cidades nos anos 3.000 a. C. até 476 d.C., a economia começou a ser estruturada. Para participarem desse novo modelo social, as crianças deveriam ser educadas e instruídas. Almeida (2003) ressalta que, na Grécia Antiga, o filósofo Platão afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados tanto pelas meninas como pelos meninos, sob vigilância e no jardim de infância. A educação neste período começava aos sete anos. O destaque recai sobre os jogos que imitavam batalhas militares, preparando as crianças para as batalhas através de simulações.

Durante o período Medieval (século V ao XV), a influência da igreja católica era extremamente forte na sociedade. O modelo educacional era baseado em princípios educacionais, morais, políticos e jurídicos. Mesmo durante este período não havia distinção das crianças para com as pessoas já em idade adulta. Elas não possuíam uma atenção especial para sua formação, mas sim repetiam em seu mundo de brincadeiras e fantasias o que os adultos faziam na vida “real”. A educação possuía caráter disciplinador, sendo os jogos relacionados com a educação de cavaleiros, pois a Educação Física não era entendida como atividade de ensino (CINTRA et al., 2010).

Cintra et al. (2010) complementa que as instituições de ensino modernas surgiram durante o Renascimento (século XV e XVI). Os jogos foram valorizados como importantes instrumentos educacionais, concebendo que praticar esportes é algo natural do homem e deve ser difundido desde a pouca idade. A Revolução Industrial ocorreu por praticamente todo continente europeu, durante o século XX, e no decorrer dos anos se espalhou por todo o mundo. Sem dúvidas, tal revolução trouxe inúmeras coisas boas para a sociedade em que hoje se vive. Entretanto, tal período é marcado por intensa exploração infantil. As máquinas modernizaram o processo industrial e pediam cada vez mais mão-de-obra para conseguir bem difundir a produção. Com os salários baixos e a alta nos preços das mercadorias, a classe baixa não poderia contar somente com o trabalho dos mais velhos, e assim colocavam crianças muito novas para trabalhar.

De acordo com Modesto (2009), no final do século XVII a criança passou a ser reconhecida socialmente. Apesar de às vezes encontrarem formas de “mergulhar” em sonhos e fantasias, as crianças tinham a sina de trabalhar incessantemente. Interessante a colocação de que as crianças eram constantemente retratadas em pinturas durante os séculos XVIII e XIX, principalmente quando reproduziam o ato de brincar, o que era raro.

Ao longo do século XX, a criança foi reconhecida socialmente por vários enfoques, surgindo a ideia de infância. Há uma grande diversidade das populações infantis por suas práticas culturais. São diversas as brincadeiras, atividades, músicas, histórias e valores que trazem em suas personalidades. No entanto, há uma dúvida crescente e preocupante: estaria a infância desaparecendo? A internet, dentre outras mídias, promove uma absorção contínua de conteúdo adulto, o qual coloca a infância de lado, burlando assim a fase infantil (RODRIGUES, 2009, p. 15-16).

Os jogos são importantes na escola; jogos motores, sensoriais e expressivos são importantes na Educação Física. A função social da escola entendida como uma instituição que deve proporcionar os meios para que, nela, as pessoas que por ali passem adquiram melhores condições de vida presente e futura: com mais qualidade, entendimento, relações e felicidade. Quando se é criança, ao pensar na escola apenas como um local para aprendizagem do ler, escrever e calcular é muita abstração, ou seja, muita teoria. É um sentido muito mais adulto, ou seja, uma linha de pensamento distante do infantil (NEIRA, 2006).

O movimento que introduziu as técnicas esportivas no Brasil ocorreu por volta de 1920, com o que pode se denominar escolarização da Educação Física. A escolarização da Educação Física no Brasil significou tanto a explicitação de um projeto educacional quanto a elaboração de um conjunto de leis voltadas para a implementação da prática obrigatória da Educação Física nas escolas brasileiras (GEBARA, 2011).

No Brasil, antes da promulgação da Constituição de 1988, a sociedade exigia uma reforma na área da educação, de forma que a criança e o adolescente fossem protegidos de forma direta pela lei. Desta forma, a Constituição Brasileira prevê em seu artigo 227, caput:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

Hoje, a realidade brasileira é de intensa preocupação com a criança e o adolescente. Programas escolares e sociais são voltados para que a criança e o adolescente possam usufruir de uma educação com qualidade. É claro que o sistema capitalista, como afirma Cintra et al. (2010), coloca no mundo infantil aspectos negativos como o individualismo, a mercadoria, o consumo, a alienação, dentre outros. Além dos problemas citados, a sociedade ainda é massacrada. O que o Brasil busca para a educação está longe de ser o ideal, mas como já colocado, as diretrizes políticas, jurídicas e sociais buscam integrar e proporcionar uma vida melhor para os brasileiros, principalmente quando se fala da proteção à criança e ao adolescente.

Antes, as crianças praticavam diversas atividades ao ar livre, como jogar futebol e soltar pipas. Mas a atual realidade é bem diferente. A maioria das crianças prefere, quando não estão no horário das aulas, ficar em casa e ver televisão ou jogar vídeo game. Para diminuir a intensidade dessas atividades, é importante que haja incentivo pelos adultos para que os pequenos pratiquem algum tipo de esporte, pois além de serem exercitadas, desenvolvem a autoestima, a cooperação e há um risco menor de obesidade infantil (LOPES, 2015).

3 O LÚDICO NA APRENDIZAGEM

A utilização do “lúdico” durante a aprendizagem é uma importante ferramenta que possui o intuito de interação das crianças e dos adolescentes ao processo de aprendizagem. O termo *ludus* vem do grego e tem como correspondente a palavra jogo. Assim, através de jogos e brincadeiras há um melhor desenvolvimento na aprendizagem infanto-juvenil (IAVORSKI; VENDITTI JUNIOR, 2008).

Almeida (2009) afirma que são lúdicas as atividades que propiciam a vivência plena do “aqui-agora”, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Essas atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização. A autora cita exemplos de trabalhos em recorte e colagem, uma ciranda, atividades rítmicas, entre outras diversas possibilidades. Porém, é válido ressaltar que o lúdico não se restringe apenas a jogos e brincadeiras. A leitura também pode ser feita de forma lúdica, de maneira que a criança leia de forma natural, entendendo que as palavras são a forma humana de expressar o mundo que há ao seu redor.

O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância. A criança ao brincar e jogar se envolve tanto com a brincadeira, que coloca na ação seu sentimento e emoção. Pode-se dizer que a atividade lúdica funciona como um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, portanto a partir do brincar, desenvolve-se a facilidade para a aprendizagem, o desenvolvimento social, cultural e pessoal, e contribui para uma vida saudável, física e mental (MALAQUIAS; RIBEIRO, 2013).

Como as autoras ressaltam, é natural para as crianças brincarem. E por que não promover a aprendizagem através do mundo lúdico? A qualidade do ensino deve ser proporcionada em seu máximo, e o interesse dos alunos captados. O lúdico no contexto educacional produz um meio de aprendizagem real, onde os educadores compreendem seus alunos, dominando os aspectos cognitivo, afetivo, social e motor.

4 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NAS PRÁTICAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Durante as aulas de Educação Física, as propostas dos métodos lúdicos facilitam a aprendizagem e o desenvolvimento integral dos educandos. As aulas ficam interessantes, prazerosas e descontraídas, tanto para os alunos como para os educadores. O lúdico promove momentos de descobertas, onde surgem diferentes maneiras de expressão no aspecto sociocognitivo. O educador, através de um prévio planejamento, aborda o conceito e a prática, aproveitando as potencialidades de cada educando (IAVORSKI; VENDITTI JUNIOR, 2008).

O desenvolvimento do mundo imaginário se destaca na construção da percepção social e do cumprimento das regras de conduta da coletividade. Como já exposto, o lúdico não se deve ater ao brincar: a interação com os demais colegas e com o professor é de extrema importância, pois através do imaginário que se aprende comportamentos do mundo real (IAVORSKI; VENDITTI JUNIOR, 2008).

Cabe ao professor instigar seus alunos, de modo que busquem novos desafios na aprendizagem. Quando o educando é exposto a um desafio ele reflete sobre essa proposta. Esta reflexão é a busca pelo conhecimento que não deve ser limitada, mas sim ampliada para que a proposta obtenha bons resultados. No aspecto lúdico não só as conclusões da proposta têm importância. Os aspectos do próprio caminho que foi percorrido para se chegar às conclusões da atividade têm seu valor. Ou seja, o momento presente onde a criança fantasia ou vive a realidade e percebe seu aspecto individual ou coletivo são atos que também acrescentam positivamente para a experiência educacional infantil (ALMEIDA, 2009). Segundo o mesmo autor:

Uma aula com características lúdicas não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma “atitude” lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimento, embora estes sejam muito importantes (ALMEIDA, 2009).

Como já colocado, uma fundamentação teórica dá ao educador suporte para a atividade lúdica. Assim, através da imaginação, o professor pode ir mais a fundo nos conceitos já previamente expostos.

5 A LUDICIDADE E O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES MOTORAS, AFETIVAS, COGNITIVAS E SOCIAIS

O homem tem na aprendizagem algo natural. A descoberta do novo, desde as coisas mais simples até as mais complexas, garante a sobrevivência e a harmonia social. Assim sendo as características de ser criativo, participativo e crítico são despertadas na criança muito cedo. Ao adentrar no ensino regular, a escola proporciona ao aluno um espaço em que possa desenvolver seu aprendizado. Inúmeras oportunidades para que as crianças tenham através da atividade lúdica, dentro e fora da sala de aula, faz com que o aprendizado seja mais aprofundado e prazeroso (VERTURINI et al., 2010).

Na educação infantil, o uso de modelos e demonstrações facilita a aprendizagem de uma habilidade motora e é conhecida como “Aprendizagem Social”.

Quatro subprocessos governam a aprendizagem pela observação de um modelo. O primeiro processo é atenção que determina o que é observado e qual informação é extraída da ação do modelo. O segundo diz respeito à retenção, que envolve transformar e reestruturar o que é observado em códigos simbólicos que são armazenados na memória como modelos internos da ação. O terceiro é o de reprodução do comportamento, que envolve a passagem da representação na memória da ação modelada para a ação física. Finalmente, o quarto é o da motivação e envolve o incentivo ou motivo para a “performance” da ação modelada (OLIVEIRA apud VERTURINI et al., 2010).

O aprendizado de habilidades motoras é essencial para que na vida real a criança se desenvolva. Afinal, o uso do aparelho motor do corpo humano é imprescindível para realizar diariamente atividades da vida comum. Particularmente dos dois aos seis anos, as crianças desenvolvem sua capacidade motora e a

especificam, ou seja, refinam seus movimentos fazendo com que eles sejam mais precisos (SCHREIBER, 2010).

Cada criança, em sua individualidade, trilha o caminho do desenvolvimento e os estímulos proporcionados a ela desenvolvem seu complexo físico nos seguintes estágios: inicial, elementar e maduro, tendo como movimentos fundamentais engatinhar, caminhar, correr, pular, arremessar, receber e chutar.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA apud SCHREIBER, 2010, p.23).

Ao desenvolver-se, a criança percebe outros aspectos em sua formação. As consequências de seus atos, bem como o seu potencial e suas limitações são aspectos que vão sendo entendidos. E, quando se pensa de modo coletivo, o indivíduo percebe as potencialidades e limitações dos outros e deve aprender a respeitá-las. Estes são os desenvolvimentos sociais e afetivos. Em um jogo lúdico, onde há regras definidas, essas percepções são aprendidas e posteriormente colocadas em prática na vida real. O jogar certo, o relacionamento interpessoal e a obediência às normas do jogo são fatores que fazem o sistema lúdico acontecer (VERTURINI et al., 2010).

Segundo Schreiber (2010), o uso de jogos e brincadeiras no aprendizado dos alunos faz com que o prazer de estudar seja despertado e mantido ao decorrer dos anos. Além disso, as crianças aprendem a enfrentar os desafios que surgem de forma coletiva, deixando o individualismo de lado. Ao conviver com o sistema da ludicidade, relações cognitivas são estabelecidas, de forma que o lúdico se torna a expressão imaginária dos anseios das crianças. Elas necessitam de tempo e espaço para que a atividade seja feita de forma completa, estabelecendo uma base criativa e cultural. A relação interpessoal característica da atividade lúdica estabelece um intercâmbio social também. A brincadeira propicia o desenvolvimento da lógica, compartilhando pontos de vista e desenvolvendo o pensamento em diferentes dimensões.

6 CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA AUTONOMIA, DA EDUCAÇÃO E DA SAÚDE

De acordo com Cebalos (2011), durante os primeiros anos de vida, a criança compreende habilidades e conhecimentos, os quais formam hábitos e valores morais que perpetuarão por toda a vida. Ao brincar a criança entende conceitos, experiências e assimila a lógica da resolução dos problemas cotidianos. Através das atividades lúdicas elas são “treinadas” para o que a vida real traz.

Por meio de brincadeiras as crianças podem manifestar certas habilidades que não seriam esperadas para a sua idade. Segundo Vigotsky, a partir dessa manifestação de habilidades cria-se o conceito de “zona de desenvolvimento proximal” que consiste na distância entre aquilo que a criança consegue e sabe fazer sem o auxílio de um adulto e o que é capaz de realizar com a ajuda de um adulto ou uma criança mais velha, que depois realizará sozinha (CEBALOS et al., 2011, p.1).

Valduga (2011) coloca que brincar é uma atividade muito importante para as crianças, tanto quanto ter uma alimentação de qualidade, um ambiente saudável para viver, um ensino que a estimule e um acompanhamento médico adequado. A criança ao brincar se prepara para a vida adulta, vencendo obstáculos e tomando decisões. E também, há o desenvolvimento do respeito ao próximo, enxergando o diferente com um olhar acolhedor. As brincadeiras promovem um aperfeiçoamento das ligações neurais, desenvolvendo o cérebro. Dessa forma, a criança aumenta a efetividade de sua saúde mental, tendo noção de sua individualidade e ciência de que participa também de uma coletividade.

Dado o exposto, pode-se afirmar que para crescer a criança precisa brincar. Atividades que promovem e estimulam o desenvolvimento completo da criança, ou seja, nos aspectos sociais, afetivos e cognitivos são muito importantes. Através do lúdico, o desenvolvimento desses aspectos facilita o processo de comunicação, expressão, construção do raciocínio coerente e lógico, além de aprimorar o pensamento e a aprendizagem.

7 O QUE É BRINQUEDO, O QUE É BRINCADEIRA E O QUE É O JOGO?

A atividade lúdica pode ser desmembrada em diversas modalidades, indo desde o faz-de-conta dos contos de fada até a imitação de hábitos comuns do dia-a-dia. O brinquedo, a brincadeira e o jogo não são sinônimos, mas sim três caracteres distintos que se complementam (IAVORSKI; VENDITTI JUNIOR, 2008).

O lúdico é uma categoria geral de todas as atividades que têm características de jogo, brinquedo e brincadeira. O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira é o ato de brincar com o brinquedo e com o jogo. Assim, o jogo, o brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos; porém, imbricados, ao passo que o lúdico os abarca (MIRANDA apud SCHREIBER, 2010).

Cebalos et al. (2011) afirma que o brinquedo é um objeto utilizado durante a atividade lúdica, sendo assim o instrumento da brincadeira. Não há determinações do que pode ser um brinquedo, devendo o professor estimular a criança para que transforme objetos comuns em seu próprio brinquedo, ou mesmo utilize seu corpo como instrumento da atividade lúdica.

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade consegue montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através deste utiliza o lúdico com a ajuda do professor (KISHIMOTO apud CEBALOS et al., 2011, p.1).

Desta forma, brinquedo é todo objeto utilizado pela criança durante a brincadeira, de forma que ela interaja, se envolva de forma efetiva e real. Através do brinquedo a criança é chamada a se divertir, desafiando-se individualmente e também os demais do grupo que com ela participam da brincadeira. Os brinquedos devem ser adequados para cada faixa etária, de forma que sejam benéficos para o desenvolvimento (CEBALOS et al., 2011).

Vygotsy deu enorme importância para o brinquedo no desenvolvimento da criança. Quando discute e sua teoria do

desenvolvimento humano, parte do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades humanas que ocorrem em contextos sociais específicos, não ocorrendo o processo de forma passiva nem direta. O desenvolvimento humano é visto como um processo, marcado por etapas qualitativamente diferentes e determinadas pelas atividades mediadas (VYGOTSKY apud MODESTO; RUBIO, 2014, p.6-7).

A brincadeira é a ação de brincar. É o comportamento espontâneo da criança que surge de uma atividade não estruturada, usando a imaginação. É uma forma natural de divertimento das crianças, sendo fundamental para o desenvolvimento infantil. A utilização do imaginário constrói uma essência emotiva para o brinquedo (MODESTO; RUBIO, 2014).

Cebalos et al. (2011) expõe que a brincadeira motiva, cativa e envolve, pois é significativa. Por ser significativa desperta interesse, permitindo uma maior participação da criança. Sendo assim, a criança dará mais significado para ela. Existem inúmeras brincadeiras, com ou sem material, de roda, com música, folclórica, de rua, de salão, faz-de-conta, individuais, coletivas, etc. Além das já existentes, novas poderão ser criadas, se a imaginação e a criatividade forem respeitadas. A brincadeira favorece a intuição.

O jogo possui regras determinadas e mais fechadas, não deixando de lado também a proposta lúdica. O jogo deve ser motivador, tendo intenções, significados, objetivos e formato. Através deste conceito se constrói conhecimento, principalmente nas áreas sensoriais, motoras e conceituais. A criança brinca, estruturando sua localização, o tempo que dispõe para brincar e a noção de causa e consequência (CEBALOS et al., 2011).

A criança participa também do mundo real, e através dos jogos essa realidade é mais bem compreendida. O jogo favorece o domínio das habilidades de comunicação, facilitando a expressão infantil, desenvolvendo as necessidades afetivas e intelectuais da criança.

Quando uma criança é pequena e ainda não desenvolveu sua linguagem verbal, ela passa a repetir os gestos que está observando, esta habilidade é utilizada como uma conduta lúdica, um jogo de exercício, uma ferramenta a qual se trabalha o aspecto sensório motor, isto é, representações mentais que caracterizam o pensamento. [...] O jogo como desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização, o segundo

é o faz-de-conta, a fantasia, o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim, o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE apud CEBALOS et al., 2011, p.1).

Dessa forma o jogo, a brincadeira e o brinquedo são importantes instrumentos lúdicos, utilizados pelo professor de Educação Física para desenvolver melhor o aprendizado de seus alunos, como também para aperfeiçoar suas habilidades físicas e mentais.

8 O JOGO E SUA INFLUÊNCIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Modesto (2009) expõe que pela vivência, experiência e observação, pode-se concluir que os jogos durante as aulas de Educação Física sempre tiveram um lugar de destaque. É nítido o gosto dos alunos pela prática esportiva, sendo prazerosa e diferente dentro do ambiente educacional. Como já explorado, a prática de atividades físicas têm o poder de formação do ser humano, nas áreas física, psicológica e também insere o cidadão na sociedade. A trilha do processo educacional quando enriquecida com jogos faz com que o indivíduo perceba que está inserido dentro de um todo. Durante uma competição, há a exploração de diversas habilidades, cada um contribuindo com o seu melhor e absorvendo do outro o que de bom ele tem.

Na atmosfera do jogo e na escola, utilizando princípios pedagógicos de competência, onde tanto alunos bem capacitados como os pouco capacitados contribuam para um resultado comum, o jogo pode aguçar a compreensão para com o próximo, para com suas dificuldades especiais, assim como pode desenvolver a tolerância, ajuda e consideração para com os demais. O jogo ensina a técnica da convivência, pois tem por base a ordem e a liberdade (VALDUGA, 2011, p.1).

Porém, a realidade educacional brasileira não está mais valorando tanto a prática de esportes. Muitos alunos levam atestados para serem dispensados das aulas de Educação Física. Assim, por vezes, o que era pra ser educativo e prazeroso se torna um tormento, uma obrigação. Ao educador cabe propagar

estímulos que intensifiquem as aulas, para que a atenção dos alunos seja captada. A proposta lúdica é muito importante nesta atmosfera. O imaginário sempre desperta o interesse dos alunos, desde a pouca idade até a mais avançada. O jogo tem tamanha importância dentro do sistema social, podendo ser afirmado que, durante a atividade, valores essenciais para o ser humano são discutidos, tais como: sucesso/fracasso, aceitação/rejeição, cooperação/competição, ganhar/perder (VALDUGA, 2011).

O autor supracitado ainda reafirma que o principal papel do jogo no ambiente escolar é promover outras possibilidades de compreensão para o esporte e proporcionar aos alunos o desenvolvimento integral. Especificadamente na Educação Física, o esporte proporciona o total desenvolvimento da criança, permitindo que o corpo desenvolva seu aspecto motor, sem distinções, pois o movimento é algo pessoal, tendo alcance também cultural e sócio-político (VALDUGA, 2011).

Dessa forma, o jogo dentro da Educação Física deve ser um projeto pedagógico. De nada adianta o professor propor atividades soltas, sem nenhum sentido, é preciso planejamento e visão global. Através do planejamento o educador não se perde no que propõe. Há uma meta a ser vencida para que os “bons frutos” da atividade sejam “colhidos”. E a visão global se faz necessária para que o professor dentro de sua linha de trabalho possa aperfeiçoar a atividade proposta para cada necessidade que se faça presente dentro de sala de aula (VALDUGA, 2011).

9 JOGOS TRADICIONAIS, JOGOS DE CONSTRUÇÃO E JOGOS COOPERATIVOS

Cebalos (2011) coloca que o brincar é essencial na prática pedagógica. Brincando a criança tem seu desenvolvimento pleno e sua integração social. A brincadeira, principalmente no âmbito lúdico tem claramente uma função pedagógica. Através do imaginário há o desenvolvimento de situações propostas no mundo real.

Os jogos tradicionais são realmente antigos. Há registros de que povos do Oriente e da Grécia já brincavam de amarelinha, empinar pipas, dentre outros. É perceptível que esses tipos de jogos têm como característica marcante a oralidade. Nos dias atuais é importante o resgate dos jogos tradicionais, pois o contato das crianças com eles vai além do brincar. Ao proporcionar uma atividade tradicional, o educador também está colocando seus alunos em contato com a História. Ou seja, pular corda ou amarelinha, brincar de cabra-cega ou bolinha de gude são atividades antigas que podem ser realizadas em qualquer lugar, sendo um importante vínculo tradicional que deve ser resgatado e mantido por todos (RODRIGUES, 2009).

Quando as crianças são estimuladas a construir novos brinquedos a partir de objetos variados, como blocos ou sucata, elas estão inseridas nos jogos de construção. É importante analisar a faixa etária da criança para que ela consiga participar da brincadeira. Assim, o mundo infantil se encontra com o mundo social, pois os alunos devem prever as consequências de seus atos, pensando nas possibilidades que o jogo proporciona. Há também forte enfoque nas oportunidades de maior cooperação entre as crianças. O professor através deste tipo de jogo trabalha com os lados cognitivo, físico e emotivo da criança, estimulando sua criatividade. A improvisação proposta faz com que a criança realmente crie um brinquedo do qual goste. Assim, ela recebe o estímulo de criar algo diferente do que está acostumada, de inovar. O lúdico é trabalhado como forma de aprendizado e de desenvolvimento (IAVORSKI; VENDITTI JUNIOR, 2008).

Ao trabalhar com o próprio corpo, a criança tem certa dificuldade em interpretar o simbolismo com o ato corporal. Mas, com a evolução do brincar, suas descrições verbais passam aos objetos utilizados, procurando reproduzir materiais o que caracteriza o jogo de construção. [...] para desenvolver a socialização da criança com o mundo social. Para que a criança encontre amplo espaço dentro do jogo de construção, precisa dispor de material variado e de contato com a natureza (IAVORSKI; VENDITTI JUNIOR, 2008, p.1).

Valduga (2011) expõe que a cooperação pode ser entendida como coletividade, onde a presença do outro indivíduo é essencial, e sua parcela de contribuição é absorvida com a finalidade de um objetivo comum que beneficie a todos indistintamente. Nos denominados jogos cooperativos, a prática da inclusão é constante, sendo as diferenças subtraídas e as semelhanças somadas. A autoestima e a convivência são promovidas, unindo as pessoas e compartilhando

vivências. O “ganhar” e o “perder” são apenas nomeações que perpetuam pela excelência pessoal ou coletiva. No caso, ninguém vai ganhar sozinho ou perder sozinho, mas sim ter como foco sempre ser melhor, seja como indivíduo ou inserido dentro do meio social.

Conceitualmente, os jogos cooperativos são jogos onde os participantes jogam uns com os outros, ao invés de uns contra os outros, onde o esforço cooperativo é necessário para atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos. Jogando, os praticantes consideram o outro como um parceiro em vez de tê-lo como adversário, e desenvolvem consciência e seus próprios sentimentos e colocam-se uns no lugar dos outros, operando para interesses mútuos e priorizando a integridade de todos (VALDUGA, 2011, p.1).

Como em uma classe há comumente uma heterogeneidade, através dos jogos cooperativos as características pessoais de cada componente ficam evidentes, e o aluno não se preocupa apenas com seu potencial, mas sim com o de seu grupo. O resultado é um envolvimento de todos, sendo instrumento de ensino e de mudança comunitária.

10 O PAPEL DO PROFESSOR NO BRINCAR

Iavorski e Venditti Junior (2008) colocam que o brincar faz parte do processo de desenvolvimento humano. É importante frisar que independentemente da idade, o brincar pode sempre proporcionar às pessoas uma melhor absorção do que deve ser aprendido, ficando o conhecimento mais permanente e sólido. Nesta perspectiva, o professor deve perceber o valor que a brincadeira possui. A alternância entre aulas teóricas e atividades práticas proporciona um diferencial no sistema educacional, induzindo ao prazer, ao movimento e à alegria.

Não é essencial que o professor ensine a criança a brincar, pois ela já o faz naturalmente. O papel do educador é ser um mediador, estimulando seu aluno através de novas metodologias. Dessa forma, ao incluir novas brincadeiras, o professor forma alunos reflexivos, atuantes, independentes, críticos e dinâmicos (MODESTO; RUBIO, 2014).

O jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente a necessidade de “ação”. Assim, para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação. Não sendo o jogo aspecto dominante da infância, ele deve ser entendido como “fator do desenvolvimento” por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê (MARQUES; KRUG, 2009, p. 1).

O divertimento realizado através dos jogos é muito importante, não só para o aluno como também para o educador. O planejamento prévio é essencial, mas como já exposto, é relevante que exista uma interação natural, espontânea e real da criança e do professor e desses com o mundo lúdico (MODESTO; RUBIO, 2014).

O educador deve estar preparado para trabalhar com o processo inventivo, estimulando a criança para que atue não só na área passiva, mas seja o agente principal de todo o desenvolvimento criativo. Buscar novos métodos de aprendizagem é um ato que proporciona ao professor de Educação Física abrir “novos horizontes” em sua trajetória profissional.

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade lúdica se assemelha ao brincar, sendo importante para o desenvolvimento global da criança, e também, como proposta pedagógica para qualquer faixa etária. A ludicidade proporciona uma “imitação” de situações reais do cotidiano, sendo realmente um verdadeiro aprendizado.

O resgate do ato de brincar é de fundamental importância para a formação de cidadãos que saibam enfrentar desafios, improvisar, refletir e criticar. O ambiente lúdico proporciona que as crianças brinquem livremente, desenvolvendo suas potencialidades. A formação psicomotora de cada um é trabalhada de forma completa.

Além do desenvolvimento individual, os jogos e brincadeiras propiciam uma interação social ao aluno. Ele entende através da atividade lúdica que quase sempre

seus atos não são apenas seus, mas sim, são atos que repercutem dentro de um meio social. A coletividade é entendida e estimulada.

Seja através dos jogos tradicionais, de construção ou cooperativos, o interessante para o desenvolvimento da criança é brincar de forma plena, dentro de um sistema pensado e aprimorado pelo professor. O educador deve planejar, mas também deve dar a liberdade para a criança brincar de forma natural. O professor é o mediador na hora do estudo e da brincadeira. Aprender brincando é a melhor forma de absorver um conteúdo e desenvolvê-lo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Recreação: ludicidade como instrumento pedagógico. **Cooperativa do Fitness**, jan. 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 2018.

CEBALOS *et al.* Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil. **Efdeportes.com**, Buenos Aires, 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd162/atividade-ludica-como-meio-de-desenvolvimento.htm>>. Acesso em 15 set. 2018.

CINTRA, Rosana Carla Gonçalves; PROENÇA, Michelle Alves Muller; JESUÍNO, Mirtes dos Santos. A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski. **Revista Rascunhos Culturais**, Coxim/MS. v.1, n.2. jul./dez. 2010. Disponível em: <<file:///C:/Users/Recep%C3%A7%C3%A3o/Downloads/Dialnet-AHistoridadeDoLudicoNaAbordagemHistoricoculturalDe-3694625.pdf>>. Acesso em 28 ago. 2018.

GEBARA, Ademir. **Educação Física e esportes no Brasil: perspectivas (na história) para o século XXI**. 17. ed. São Paulo: Papirus Editora, 2011.

IAVORSKI, Joyce; VENDITTI JUNIOR, Rubens. A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas. **Efdeportes.com**, Buenos Aires, abr. 2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd119/a-ludicidade-no-desenvolvimento-e-aprendizado-da-crianca-na-escola.htm>>. Acesso em: 23 set. 2018.

LOPES, Patrícia. Incentivando a prática de esporte na infância. **Brasil Escola**, 2015. Disponível em: <<http://educador.brasilecola.com/comportamento/incentivando-pratica-esporte-na-infancia.htm>>. Acesso em: 8 out. 2018.

MALAQUIAS, Maiane Santos; RIBEIRO, Suely de Souza. A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento da infância. **Psicologado**, 2013. Disponível em: <<http://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>>. Acesso em: 28 ago. 2018.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. 4. ed. São Paulo: Editora Atlas, 1992.

MARQUES, Marta Nascimento; KRUG, Hugo Norberto. O jogo como conteúdo da Educação Física Escolar. **Partes a sua Revista Digital**, set. 2012. Disponível em: <<http://www.partes.com.br/educacao/ojogocomoconteudo.asp>>. Acesso em 23 set. 2018.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da Ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica saberes da Educação**, 2014. Disponível em: <http://www.uninove.br/marketing/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Monica.pdf>. Acesso em: 30 set. 2018.

MODESTO, Roberta Duarte de Lima. **O lúdico como processo de influência na aprendizagem da Educação Física Infantil**. UFMG, 2009. Disponível em: <<http://www.eeffto.ufmg.br/biblioteca/1775.pdf>>. Acesso em: 30 set. 2018.

NEIRA, Marcos Garcia. **Educação Física: desenvolvendo competências**. 2. ed. São Paulo: Phorte, 2006.

RODRIGUES, Luzia Maria. **A criança e o brincar**. UFRRJ, 2009. Disponível em: <http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_RODRIGUES.pdf>. Acesso em: 30 set. 2018.

SCHREIBER, Zélia Tresoldi Meregalli. Ludicidade: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil. **Lume**, Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39641/000825046.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 14 set. 2018.

VALDUGA, Camila. Jogo na Educação Física: discussões e reflexões. **Efdeportes.com**, Buenos Aires, ago. 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd159/jogo-na-educacao-fisica-discussoes-e-reflexoes.htm>>. Acesso em: 23 set. 2018.

VERTURINI, Gabriela Rezende de Oliveira et al. A importância da ludicidade na Educação Infantil para o desenvolvimento das habilidades motoras. **Efdeportes.com**, Buenos Aires, 2010. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd145/a-importancia-da-ludicidade-na-educacao-infantil.htm>>. Acesso em: 14 set. 2018.