

# **JOGOS E BRINCADEIRAS: O LÚDICO ENQUANTO MEDIADOR DA APRENDIZAGEM EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

ARAGUACY APARECIDA ZAMBONI

Universidade Estadual do Centro-Oeste - UNICENTRO

Pato Branco – Paraná - Brasil

araguacy\_zamboni@hotmail.com

VÂNIA ROSCZINIESKI BRONDANI

Universidade Estadual do Centro-Oeste - UNICENTRO

Guarapuava – Paraná - Brasil

vania\_brondani@hotmail.com

## **INTRODUÇÃO**

Este estudo tem como tema o lúdico enquanto mediador da aprendizagem em educação física, buscando identificar os fatores que influenciam o lúdico e a sua importância nas aulas de Educação Física. Levando-se em consideração que muitos profissionais da educação física não proporcionam em suas aulas momentos de atividades lúdicas, é que busca-se a solução através deste estudo.

Pode-se considerar jogo toda a atividade onde esse observe as seguintes características: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. A atividade deve também ser voluntária, livre, diferente da vida corrente, da vida real; ser desinteressada, um intervalo na vida cotidiana, sem deixar o elemento que as articula: a ilusão, aquilo que transcende as necessidades imediatas da vida e dá à ação um outro sentido, o sentido lúdico.

De acordo com Fávero (2009) o professor que utiliza as atividades lúdicas consegue conhecer o aluno não só em questão da aprendizagem como também as questões relacionadas ao desenvolvimento geral da criança. Com a brincadeira e o jogo a criança cria, transforma, inventa, tornando o aprender um processo contínuo, simples, complexo, mas prazeroso. Portanto ao considerarmos a escola como um espaço de aprendizagem, entendemos que as atividades lúdicas como o brincar e o jogar utilizados dentro da sala de aula contribuirão para o processo de desenvolvimento infantil, sendo que o professor ao utilizar-se no ato pedagógico dos aspectos lúdicos justifica o trabalho remetendo-nos a refletir sobre esta proposta na tentativa de se compreender melhor o lúdico e minimizar os problemas em relação ao uso incorreto do lúdico dentro do contexto escolar.

Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender.

O objetivo geral é verificar a importância do lúdico como mediador da aprendizagem em educação física. E como objetivos específicos:- Constatar a importância do lúdico nas aulas de Educação Física; - Verificar se os aspectos lúdicos têm contribuído na motivação da criança da Educação Infantil; - Verificar as atividades desenvolvidas através do lúdico; Analisar os métodos dos jogos, das brincadeiras.

## **METODOLOGIA**

O método de pesquisa deste estudo foi classificado como pesquisa qualitativa, exploratória e descritiva. Os dados foram coletados por meio de livros e artigos.

## **DISCUSSÕES**

Paulo Freire (1988) dá a idéia precisa sobre brincadeiras e sua grande significância no período da infância onde de forma segura e bem estruturada pode estar presentes nas aulas de Educação Física sendo desenvolvidas por profissionais capacitados. Segundo Medeiros (1990, p. 59), brincadeiras do mundo de rua também podem ser utilizadas pelos professores, pois elas enriquecem ainda mais as aulas e é uma forma confiável do professor estar interagindo com a vida cotidiana do aluno. A satisfação das crianças em poderem também brincar seus jogos e suas brincadeiras dentro da escola faz com que as mesmas desenvolvam-se de forma linear e crescente seus atributos motor, cognitivo e afetivo-social.

Com essa ideia em questão é que Freire adotando a linha educacional propõe em sua obra, jogos e brincadeiras que possam estar sendo desenvolvidas dentro da escola, dentro das aulas de Educação Física e também de estar quase que reproduzindo em algumas semelhanças das brincadeiras praticadas no dia-dia das crianças. Ele não trata apenas das brincadeiras, mas também, dos brinquedos onde as crianças podem estar fantasiando, criando, simbolizando e com isso desenvolvendo-se em todos os campos: motor, afetivo-social e cognitivo, deixando bem claro que não é só o brinquedo que faz com que a criança cresça, mas em conjunto o ambiente proporcionado para esta criança estar brincando com este brinquedo, quem nunca um dia brincou de casinha ou até mesmo de comidinha onde o ambiente proporcionado por aquela brincadeira era o retrato do ambiente em que a criança vive em casa.

Para Freire (1998, p. 29),

A Educação Física só será de corpo inteiro a partir do momento em que nestas aulas, nós profissionais pudermos entender que não basta aplicar novos conteúdos para as crianças, mas sim, proporcionar a elas momentos agradáveis tanto ela revendo conceitos antigos quanto absorvendo conceitos novos.

Pode-se verificar, assim, que o ato de brincar nasce como um meio educativo e os conteúdos culturais do lazer como conteúdos de aprendizagem que preservam, de certa forma, a liberdade e a espontaneidade de cada criança. A construção simbólica da realidade da criança deve passar pelas vivências do lazer, pelo brinquedo, pelo jogo.

Conforme Fávero (2009) para o professor que se utiliza do jogo como atividade lúdica essa se torna um meio para a aprendizagem, sendo que se faz necessário reconhecer alguns aspectos relacionados aos alunos, suas necessidades, interesses, comportamentos e conflitos para que dessa forma haja através do jogo um desenvolvimento de todos os aspectos relacionados à aprendizagem (cognitivo, afetivo, moral, social e lingüístico). Visando uma melhor aplicação do jogo dentro do contexto escolar fazem-se necessários traçar metas e objetivos claros, pois sem eles esta estratégia de ensino estará fadada ao fracasso ou a se tornar apenas um “recheio” entre atividades paralelas. Assim ao usar durante suas aulas o jogo tendo como o parâmetro o desenvolvimento geral ou individual de seus alunos ou o desenvolvimento das habilidades específicas, é preciso que se faça um planejamento organizado para proporcionar aprendizagem, levando em conta o como se joga o tempo de jogo, o ritmo e as fases do desenvolvimento cognitivo e muitas outras características que se relacionam com aquele que joga.

Froebel (2002) propunha uma educação que respeitasse a atividade espontânea da criança, que valorizasse os jogos e brincadeiras como elementos essenciais da aprendizagem, que levasse em conta os sentidos-base do ensino intuitivo, colocando as crianças em contato com os objetos.

Segundo o autor, jogos e brincadeiras seriam concretizados mediante o uso de materiais e brinquedos. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona

idéias, estabelece lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e o desenvolvimento. E, o fundamental, a criança vai socializar-se.

No brincar, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brincar é como se ela fosse maior do que é na realidade.

Vygotsky (1988) indica a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária da criança.

A Educação Física tem hoje um compromisso muito grande com a autonomia, liberdade, prazer, participação e emancipação do homem enquanto ser social. A criatividade pode contribuir nas aulas desta disciplina, enquanto meio para a formação, de indivíduos críticos e senhores de seus próprios destinos históricos.

De acordo com Santin (2001) O aspecto mais significativo, neste esforço de pensar o lúdico na educação física, consiste na consciência, cada vez mais lúcida entre os estudiosos e os pedagogos, de que o lúdico é fundamental para preservar e desenvolver a criatividade das crianças. As razões, como já vimos, não são apenas de caráter intelectual, mas de desenvolvimento biológico.

Outro fator, muito importante para valorizar e tentar introduzir o brincar na escola, consiste no fato de que as crianças são lançadas muito cedo na luta pela sobrevivência, tendo que cuidar de si mesmas. Assim, precocemente, elas são obrigadas a assumir a realidade e ficam impossibilitadas de fantasiar.

Brincar é fantasiar, é criar espaços, mundos, personagens, falas, em certos casos como fuga da realidade que se nega; em outros casos, como reflexo da realidade que se quer, mas, em ambos os casos, desenhadas segundo os desejos e o imaginário do seu criador, a criança. É neste espaço que a criança cria um mundo que ela deseja, e se autocria, naquilo que ela sonha ser.

Sob esta ótica costuma-se dizer que o brincar, como invenção da criança, torna-se o mediador entre ela e a realidade que vive. Dessa maneira ela vai aceitando e se integrando ao seu mundo sócio-cultural. Assim, a criança que não brincar não faz essa mediação e entre, sem um tempo de adaptação fantasiosa do brincar, no espaço agressivo do adulto.

Acredito que essa visão da função pedagógica mediadora do brincar não salva o brincar. O brincar não pode ser um simples mediador, que se torna dispensável assim que a mediação foi realizada. Ele precisa manter-se vivo e atuante na vida do adulto. E esse é o desafio.

A brincadeira como é a principal, ou talvez a única maneira de a criança relacionar-se consigo mesma, com os outros e o meio ambiente, além de ultrapassar a aquisição de habilidades motoras, ela consegue ampliar as funções mais elevadas do cérebro, como a imaginação, a inteligência, a percepção e a memória.

Ao analisar a evolução do jogo na criança, constatou-se que o jogo, inicialmente egocêntrico e espontâneo, torna-se cada vez mais socializador.

A criança de sete anos só consegue seguir regras simples. Muitas vezes ela quebra as regras do jogo, mas não o faz intencionalmente, e sim porque ainda não consegue se lembrar de todas as regras. Neste estágio, a criança não dá muito valor à competição, pois tem idéias indefinidas, do que seja ganhar ou perder. Geralmente ela não joga para vencer ou superar os outros, mas pelo simples prazer da atividade.

Segundo Piaget (1998, p.14) diz que atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não serão apenas uma forma de desabafo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Piaget (1998, p. 45) afirma que, o jogo é portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercícios sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneçam às crianças um material conveniente, a fim de que ao

jogar elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanentemente exteriores à inteligência infantil.

Outro grande pesquisador que, como Piaget desenvolveu trabalhos na área de Psicologia Genética e se interessou pelo jogo infantil, foi Henri Wallon. Analisando o estudo dos estágios propostos por Piaget, Wallon fez inúmeros comentários onde evidenciava o caráter emocional em que os jogos se desenvolvem, e seus aspectos relativos à socialização.

Referindo-se a faixa etária dos sete anos Wallon (1979, p.88) demonstra seu interesse pelas relações sociais infantis nos momentos de jogos: a criança concebe o grupo em função das tarefas em que o grupo pode realizar-se do jogo a que pode entregar-se com seus camaradas de grupos, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existe duas equipes antagônicas.

No período de 8 a 12 anos, os jogos tornam-se cada vez mais coletivos e menos individuais, uma vez que a criança já tem noção do que seja cooperação e esforço grupal e exige regras definidas para regulamentar o jogo. Ela observa e controla os outros membros do grupo para verificar se estão seguindo adequadamente as regras.

A violação das regras gera grandes discussões. Nesta fase, surge um forte sentimento de competição. O fato de perder torna-se que intolerável para algumas crianças, dando origem a cenas de choro, e até mesmo agressão.

Aí que entra o professor de educação física que deve procurar despertar o espírito de cooperação e de trabalho conjunto no sentido de metas comuns. A criança precisa de ajuda para aprender a vencer, sem ridicularizar uma atitude de compreensão e aceitação; e quando o clima da sala de aula é de cooperação e respeito mútuo, a criança sente-se segura emocionalmente e tende a aceitar mais facilmente o fato de ganhar ou perder como algo normal, decorrente do próprio jogo.

O papel do professor de educação física é fundamental, no sentido de preparar a criança para a competição sadia, na qual impere o respeito e a consideração pelo adversário.

O espírito de competição deve ter como tônica o desejo do jogador de superar a si próprio, empenhando-se para aperfeiçoar, cada vez mais, suas habilidades e destrezas.

A situação de jogo deve constituir um estímulo desencadeador do esforço pessoal tendo em vista o auto-aperfeiçoamento.

Jogo supõe relação social. Por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal.

É jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integrada e o sentido da competição salutar e da colaboração espontânea e consciente.

Ressalta-se aqui a importância de fazer uma breve exposição sobre a tonicidade, relaxamento, lateralidade, equilíbrio, percepção espacial, percepção temporal e coordenação motora.

Para desenvolver o controle da tonicidade, devem se utilizar exercícios que proporcionem ao corpo da criança o máximo de sensações.

O relaxamento é um método de condicionamento psico-fisiológico, que proporciona uma sensação de calma, reduz a fadiga e afeta, em alguns pontos, o funcionamento do organismo, fazendo com que a agitação desapareça.

A lateralidade é uma sensação interna de que o corpo tem dois lados e duas metades que não são exatamente iguais.

O mundo espacial da criança constrói-se, paralelamente ao seu desenvolvimento psicomotor, à medida da crescente eficácia de sua gestualidade e da crescente importância dos fatores relacionais que criam o espaço da comunicação.

Perceber o tempo é situar o presente em relação a um antes e um depois; é distinguir o lento do moderado e do rápido. Refere-se a noções de adaptações, orientação e estruturação do tempo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jogar é uma função indispensável à criança. Jogar com ela e deixá-la jogar com seus parceiros e em grupos é um compromisso que todo educador deveria ter, uma vez que o jogo favorece o seu desenvolvimento cognitivo e sócio-afetivo. É importante destacar o quão natural e intensas, se tornam, nestes ambientes, as ações, reflexões e abstrações dos aprendizes.

Através do jogo a criança desenvolverá a capacidade de perceber suas atitudes de cooperação, oferecendo a ela própria, que está em formação, oportunidades de descobrir seus próprios recursos e testar suas próprias habilidades, além de aprender a conviver com os colegas nessa interação. Através do estabelecimento de relações entre aprendizagem e processos cognitivos, procurou-se evidenciar a correta utilização de jogos, que são ferramentas de grande potencial em projetos educativos na matemática do ensino fundamental dentro da perspectiva construtivista.

As atividades lúdicas nas escolas, podem contribuir para uma melhoria nos resultados dos educadores interessados em promover mudanças. As atividades lúdicas seriam mediadoras e contribuiriam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável.

## REFERÊNCIAS

- CUNHA, Nylce. **Brinquedoteca**. O lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1994.
- FROEBEL, Friedrich. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- FREIRE, JOÃO B. **Educação de Corpo Inteiro**. In: Revista Nova Escola nº 18, 1988.
- FREIRE, J. B. **Educação Física de Corpo Inteiro**. 3ª ed. Scipione, São Paulo, 1992.
- KUNZ, ELENOR. **Transformação Didático - Pedagógico do Esporte**. IJUÍ: UNIJUÍ, 1994
- SANTIN, Silvino. **Educação Física da Alegria do Lúdico a Opressão do Rendimento**. Porto Alegre. 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko. Morchida. **Jogo, brinquedos, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.
- LEE, C. The growth and Development of Children. Londres: Longman, 1977. **Tradução:** Janete R. Moyles (2002).
- VYGOTSKY, L. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- SANTIN, S. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. 2ª ed. Rio de Janeiro, Vozes, 1998.
- PIAGET, J. **Psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- FÁVERO, Andréa. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança de 0 a 5 anos**. São Paulo: Abril, 2008.

ARAGUACY ZAMBONI

ENDEREÇO: RUA PADRE HENRIQUE, 66

PATO BRANCO – PR - BRASIL

FONES: (46)32271829-(46)8802 5076

VÂNIA ROSCZINIESKI BRONDANI

ENDEREÇO: RUA CAPITÃO ROCHA, 3326 – AP 13

CEP: 85035-170

GUARAPUAVA – PR – BRASIL

FONES: (42)3036 0224-(42)8801 8667