

## **A influência dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física de 2º ao 5º ano do ensino fundamental**

## **The influence of games in physical education classes from 2<sup>nd</sup> to 5<sup>th</sup> year years of elementary school**

---

*Karla Weuma Holanda Duarte Costa*  
*Centro Universitário Internacional Uninter - Arapiraca/AL*

DOI: [10.47573/aya.5379.2.68.6](https://doi.org/10.47573/aya.5379.2.68.6)

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo verificar a influência dos Jogos e Brincadeiras nas aulas de Educação Física no ensino fundamental do 2º ao 5º ano, abordando a história da disciplina e do conteúdo, a fim de saber como se configura a atuação dos mesmos, sua aplicabilidade de acordo com o ano a ser trabalhado, seus estímulos e principais conceitos. Ainda, envolver a importância do uso do jogo e da brincadeira por professores de Educação Física identificando o lúdico presente em todas as atividades prazerosas, a cultura corporal existente que integram a prática no uso deste conteúdo. Por conseguinte, identificar os estímulos que refletem nas atitudes das crianças e atribuir os tipos de jogos que podem ser aplicados nas aulas de Educação Física. A metodologia utilizada é uma abordagem qualitativa, por meio de pesquisa bibliográfica, pois no ímpeto das ciências sociais se preocupa com um nível de realidade que não pode ser quantificado.

**Palavras-chave:** jogos e brincadeiras. lúdico. cultura corporal. estímulos.

## ABSTRACT

This work aims to verify the influence of Games and Jokes in Physical Education classes in elementary school from 2nd to 5th year, approaching the history of the discipline and content, in order to know how their performance is configured, their applicability of according to the year to be worked on, its stimuli and main concepts. Also, involve the importance of the use of games and play by Physical Education teachers, identifying the ludic present in all pleasurable activities, the existing body culture that integrate the practice in the use of this content. Therefore, to identify the stimuli that reflect on children's attitudes and assign the types of games that can be applied in Physical Education classes. The methodology used is a qualitative approach, through bibliographic research, because in the impetus of the social sciences it is concerned with a level of reality that cannot be quantified.

**Keywords:** games and games. ludic. body culture. stimuli.

## INTRODUÇÃO

Esta pesquisa vem propor a aplicabilidade da Educação Física direcionada a Jogos e Brincadeiras no ensino fundamental do 2º ao 5º ano, contribuindo para a formação de alunos participativos, estimulando essa prática através do lúdico, o prazer de fazer algo com amor, resguardando suas vivências culturais, ajudando assim no processo de ensino-aprendizagem.

A Educação Física é uma atividade trabalhada no contexto escolar que objetiva uma melhor teoria e prática dos movimentos corporais, educação do/pelo/sobre o movimento, com a presença da expressividade corporal como Jogos e Brincadeiras, influenciando comportamentos e diversificando a produção cultural da sociedade.

Os Jogos e Brincadeiras são duas das atividades da cultura corporal que ganham destaque no campo da Educação Física, pois contribuem para a formação de cidadãos críticos para os meios externo (mundo) e interno (escola/casa), isso significa que as ações onde o aluno de-

monstra no jogo também demonstrará nas situações impostas na vida social. Cabe salientar que os Jogos e Brincadeiras são praticados em casa, no recreio, na sala de aula e/ou em qualquer espaço físico que ofereça algum conforto ao indivíduo.

Diante do objeto de pesquisa aqui delimitado, tem-se como problema de pesquisa a seguinte formulação: Jogos e Brincadeiras devem ser trabalhados nas aulas de Educação Física ausentando o lúdico e permanecendo a obrigatoriedade de Esporte na Escola<sup>1</sup> e não Esporte da Escola?

Verificam-se alunos desinteressados a praticar aulas de Educação Física, por estas estarem, muitas vezes, sendo substituídas pelo esporte espetáculo. Além disso, as aulas de Educação Física são levadas pela tradicional metodologia técnica, perdendo assim, a necessidade de tê-la como forma de expressão cultural.

Esse estudo é importante desenvolvê-lo no que se refere à observância de trabalhar de forma lúdica, vivenciando os estímulos da criatividade, do raciocínio lógico, motivando os alunos a exercerem os Jogos e as Brincadeiras, ampliando dessa maneira, o conhecimento dos profissionais das séries iniciais do Ensino Fundamental. É curioso aprender sobre a diversidade da cultura corporal.

Quanto aos procedimentos metodológicos utilizados, trata-se de uma abordagem qualitativa, a qual, segundo sua natureza, pode ser classificada como Pesquisa Bibliográfica, que tem em seu cerne o caráter observacional, sendo, dessa maneira, um estudo descritivo.

Assim, o presente estudo abordará uma abordagem histórica da Educação Física Escolar e dos Jogos e Brincadeiras, identificando-os como cultura corporal, bem como a aplicabilidade e estímulos direcionados aos alunos a uma única conquista: o lúdico, ainda identificar alguns tipos de jogos e brincadeiras para uma prática mais assídua e estimada.

## **ABORDAGEM HISTÓRICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E DOS JOGOS E BRINCADEIRAS**

A Educação Física Escolar surgiu em tempos remotos na Europa, durante o fim do século XVIII, com o objetivo de manter homens esbeltos, preparados para o militarismo, idealizando a disciplina e o corpo saudável. Com homens desse porte acreditava-se que seria mais fácil vencer batalhas e alcançar lugar de destaque em outras tarefas consideradas, a princípio, de caráter masculino como a lavoura, por exemplo.

No decorrer dos tempos, mais além, no início do século XX, é que começou a ser exercida no Brasil, com os mesmos objetivos: homens hábeis e ágeis, tecnicamente falando. Posteriormente, a prática de atividade física foi sendo apreciada como forma de saúde, sendo a partir desse período biologicamente praticada na intenção de formar homens saudáveis.

No início dos anos 80, a Educação Física Escolar no Brasil passou a ser estudada com um caráter mais social, tornando-se transformadora de opiniões e de ações, incluída na escola como parte curricular importante da cultura corporal; passou a ser exercida como destaque para o esporte espetáculo assim, o aluno era trabalhado objetivando-se a formação de um atleta ven-

<sup>1</sup> *Esporte da Escola – Jogos que visam à busca de um cidadão crítico e participativo.*  
*Esporte na Escola – Jogos que visam esporte espetáculo.*

cedor e não de um cidadão crítico, cooperador, fazendo desta maneira com que ele tivesse uma imagem restrita da Educação Física.

Atualmente, propõe-se atentar para uma Educação Física Escolar transformadora, objetivando a formação de um cidadão participativo e afetivo, transportando experiências vividas fora da escola e passando a incorporá-las dentro dela, para que assim, este aluno possa agir e contribuir para que a Educação Física seja prazerosa e não obrigatoriamente focada no ato de vencer, como ainda ocorre na maioria das escolas que utilizam esse método tradicional.

Sabe-se que a importância da Educação Física está centrada na utilização de fundamentos educacionais, voltados para uma educação do corpo, e conseqüentemente intelectual, adequada a todos os indivíduos através de várias culturas corporais, as quais realizam-se respeitando os limites, diferenças e características sociais de cada indivíduo.

Enquanto cultura corporal cabe destacar os Jogos e Brincadeiras, pois trabalham o desenvolvimento do pensamento lógico do indivíduo, através da utilização de regras que treinam sua mente em vários aspectos, por exemplo, o indivíduo praticante de Jogos e Brincadeiras desenvolve a capacidade de poder analisar como e onde fazer a atividade escolhida, se em quadra ou campo além de contribuir para o desenvolvimento de seus movimentos, em que as mudanças motoras vão se manifestando no decorrer da vida ativa; por fim, também merece destaque a capacidade de desenvolvimento do caráter do indivíduo, pois o ser humano quando pratica atividade física demonstra seu modo de agir com as pessoas no seu cotidiano.

Assim, o Jogo é uma manifestação espontânea do homem, que age nos diferentes segmentos do desenvolvimento psicomotor, fazendo com que ele aprenda a relacionar-se constantemente com o mundo que o cerca (AWAD, 2004).

O jogo, por sua vez, reproduz espontaneamente várias emoções, demonstradas através de atitudes dos indivíduos. Essas atitudes podem desencadear em algumas manifestações boas ou ruins como agressividade com um colega, falta de compreensão com os menos habilidosos, alegria em participar da atividade e o prazer em estar feliz, dentre outros fatores os quais podem ser observados; é a expressividade em ação dos Jogos e Brincadeiras inseridos na cultura corporal do movimento.

## **JOGOS E BRINCADEIRAS COMO CULTURA CORPORAL**

Na Antiguidade, o Jogo era visto como uma atividade fútil pelas pessoas que valorizam apenas o valor financeiro, pois, na época, o que eram valorizados eram apenas os jogos de azar. No entanto, para algumas pessoas, o jogo de azar era divulgado como um instrumento de aprendizagem de conteúdos como a matemática, gerando assim diálogos com valores culturais: O jogo era relacionado aos jogos da sorte, sendo considerado como inútil (KISHIMOTO, 2001).

A história de Jogos e Brincadeiras vem sendo estudada desde tempos remotos, em que eram considerados tão somente atividades para divertimento, recreação e inutilidade. Todavia, nos dias atuais, passa a ser considerada como uma atividade favorecedora do desenvolvimento físico, cognitivo, social e moral. Nesse ínterim, a Educação Física Escolar transborda a busca pelo novo, tornando os Jogos e Brincadeiras elementos essenciais para a formação de cidadãos ativos, participativos e críticos na escola e na sociedade.

O conceito dos Jogos e Brincadeiras é formado através de várias concepções como velocidade, força, habilidade, resistência; metas a atingir; modo de competição e observação; a partir desses aspectos passam a ser classificados por alguns profissionais e estudiosos de Educação Física como expressão corporal.

A expressão corporal existente em toda e qualquer atividade física, mais especificamente o jogo, desenvolve a percepção das possibilidades e limitações do próprio corpo, pois ao trabalhar a coordenação, flexibilidade, sensibilidade auditiva, o tempo, a dimensão de espaço e a harmonia, é que a criança interage por meio de gestos e atos, aliviando assim, as tensões e ansiedades através da socialização do mundo que a cerca. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil<sup>2</sup> (1998, p. 72).

Brincar de estátuas é um exemplo de jogo em que, por meio do contraste entre som e silêncio, se desenvolve a expressão corporal, a concentração, a disciplina e a atenção. A tradicional brincadeira das cadeiras é um outro exemplo de jogo que pode ser realizado com as crianças.

É importante buscar compreender que essas brincadeiras tradicionais valorizam a cultura que cada região do Brasil oferece, fortalecendo assim a uma prática espontânea, demonstrada em todo o desenvolvimento da atividade, através da expressão corporal. Observa-se, então, que os Jogos Educativos buscam desde seu surgimento a transmissão da cultura para diferentes grupos étnicos.

A definição de cultura corporal tem como base a acumulação dos costumes, crenças, que são passados de geração em geração, sendo pertinente em seu cerne o dinamismo, pois ela modifica-se ao longo do tempo.

Ao longo do tempo, o conhecimento produzido do contato entre os diferentes povos em torno das atividades lúdicas, práticas religiosas, exercícios preparatórios para o combate, manutenção da saúde, caça e pesca, acumulado e passado de geração em geração, formou o que atualmente chamamos de cultura corporal (ROSSETTO JR. *et al.*, 2006, p. 11).

Assim, percebe-se que aos poucos foi sendo introduzida a nomenclatura “cultura corporal do movimento”, pois houve o embasamento da escolha de atividades culturais (jogo, luta, dança, esporte, ginástica) das quais o destaque principal é o Jogo, que permeia dentro de fatores educacionais: ensino e aprendizagem da aplicabilidade dos Jogos e Brincadeiras.

## APLICABILIDADE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Atenta-se para uma metodologia na área escolar de Jogos e Brincadeiras no ensino fundamental do 2º ao 5º ano como uma atividade de âmbito social direcionada ao aluno como um reconhecimento de si próprio e com limitação de sua ação. Apresenta também atividades que visam à interdisciplinaridade, buscando uma maior aproximação entre as disciplinas do currículo escolar, cabendo, pois, a todos os alunos se auto-avaliarem, recuperando sua autonomia no convívio com outras pessoas. Enfatizando, jogos que sejam viáveis a essas demonstrações.

Recomenda-se aplicar essa temática de Jogos e Brincadeiras no ensino fundamental do 2º ao 5º ano, observando, que os alunos vão para aulas de Educação Física com mais entusiasmo quando o método utilizado compartilha das idéias de que é importante um trabalho direcionado a integração grupal da atividade. Ensinando cooperação e criação de regras entre as

<sup>2</sup> Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, (1998).

crianças, é uma forma de contemplar esse tipo de atividade. Integração de um jogo é realizá-lo frequentemente, e quanto mais realizamos mais entendemos a sua prática (SOLER, 2002).

Nas aulas com alunos do 2º e 3º ano a realização de brincadeiras tradicionais que buscam a cultura popular individualmente é mais frequente, como, por exemplo, a brincadeira denominada Boca de forno. O objetivo é recuperar experiências no decorrer de sua vida e fazer com que os mesmos sejam autônomos na criação de regras. Uma proposta transformadora seria a incorporação de jogos cooperativos nos jogos competitivos (SOLER, 2002). Com essa sugestão pretende-se mostrar ao aluno, durante a aula, que é de extrema importância a ajuda mútua entre eles na execução de uma atividade, ou seja, um trabalho se torna melhor sucedido quando feito em cooperação. A aplicação do cooperativismo, entre as crianças, objetiva desenvolver o espírito de solidariedade e confiança entre a turma.

Já no 4º e 5º ano, o objetivo a ser ressaltado é a incorporação dos jogos pré-desportivos nas salas de aula, os quais são voltados para a prática do esporte recreativo, que por sua vez, atentam para a utilização de normas mais exigentes. Essa autenticidade que as crianças têm de inventar – mudar suas próprias regras – levam-nas a compreenderem as divergências culturais e individuais existentes na sociedade. É importante que a criança tenha a oportunidade de participar de jogos que contenham regras para que a partir desse lúdico ela desenvolva a capacidade de raciocinar o que é e o que não é permitido no jogo e, dessa maneira, aprender, brincando, a como organizar suas ações.

Entende-se que, para se aplicar organizadamente e estruturalmente os Jogos, o educador deve ser profundo conhecedor da teoria e prática desse lúdico, devendo assim, contextualizar e formular suas aulas, para que, dessa maneira, possa desfrutar das habilidades educacionais e capturar o valor educativo que o Jogo propicia. Estabelecerá, dessa forma, contribuições de crescimento, atitudes de desenvolvimento, aperfeiçoamento das habilidades e diversidade de sentimentos.

Baseado nos PCN's<sup>3</sup> (2001, p. 49) sabe-se que:

Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral.

O método para aplicação destes jogos deve seguir as seguintes proporções: aprendizagem tática, técnica e conhecimento do objeto utilizado. Para aprender a jogar, se faz necessário jogar, ou seja, só aprende, jogando. É, pois, espontâneo e não deve ser totalmente controlado a fim de que seja obtido no prazer de brincar e não na obrigatoriedade de praticar.

Deve-se estabelecer uma sequência lógica entre as diferentes séries, pois o seguimento concreto atenta para os jogos mais simples a sua introdução, para conseqüentemente ir aumentando para o mais amplo em um gradual desenvolvimento, conforme as possibilidades são acrescentadas.

<sup>3</sup> PCN's – Parâmetros Curriculares Nacionais (2001).

Todos os jogos de uma série estão baseados em idéias semelhantes de jogo, isto é “aparentadas”: - o pensamento básico, a idéia central do jogo, em comparação com outros jogos, o jogo inicial de cada série, é o mais simples; - de jogo para jogo as suas possibilidades são aumentadas através da introdução de novos aspectos essenciais; - no jogo final, o jogo é realizado com as mais complicadas formas de atuação (ALBERTI; ROTHENBERG, 1984, p. 5).

Percebe-se que o jogo é o encaminhamento para a adaptação na vida adulta do indivíduo, é um exercício diário, a criança aprende a respeitar as regras brincando (LOPES, 2000). Desse feito, conclui-se que a aplicabilidade dos Jogos e Brincadeiras à criança mostra-se significativo para a formação deste ser enquanto indivíduo adulto participativo na sociedade.

Por conseguinte, estudos têm deduzido que a maioria dos professores de Educação Física concorda em conceituar o Jogo e a Brincadeira como um ato lúdico que está literalmente associado ao prazer de jogar; o aluno que joga, desenvolve a aprendizagem pedagógica, obtendo com isso, estímulos que influenciam a prática dos Jogos e Brincadeiras.

## **ESTÍMULOS QUE INFLUENCIAM A PRÁTICA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS**

Os Jogos e as Brincadeiras apresentam-se na condição de vital importância e relevância que exercem como forma e processo de aprendizagem nas aulas de Educação Física. Pois, sabe-se que deve haver uma grande variação das atividades para assim desenvolver os aspectos individuais e coletivos objetivados por essa atividade cultural e corporal.

Dessa forma, os estímulos aplicados: coordenação motora, atenção, concentração, autonomia, criatividade e conhecimento do próprio corpo, tornam as aulas mais curiosas e assíduas, estando sempre presentes os espíritos de cooperatividade e esportivo, bem como a amizade, resgatando a cultura corporal, a mente em ação, o corpo em total envolvimento experimental e o desenvolvimento das habilidades aprendidas, fazendo com que as aulas de Educação Física tornem-se fonte de motivação para os educandos. Nessa relação corpo-mente os educandos obterão, durante a prática dos Jogos e Brincadeiras, um sistemático desenvolvimento de suas habilidades corporais. A partir disso observamos a importância da aplicabilidade de atividades dinâmicas, que desperte o interesse dos alunos, estimulando-os a tornarem-se mais participativos no exercício lúdico.

Para algumas pessoas de seguimento tradicionalista, esse tipo de atividade é considerado irrelevante, no entanto, educadores e pesquisadores da área perceberam que várias situações importantes acontecem durante as aulas sob a perspectiva dos Jogos e Brincadeiras como, por exemplo, assimilação das mensagens e práticas ocorridas, resolução de situações problemas, construção da personalidade, adaptação na sociedade e desafio dos próprios limites por parte do praticante. Observando, assim, que, os Jogos e Brincadeiras buscam combater a ausência de prazer que as atividades tradicionais usadas nas aulas de Educação Física apresentam.

A igualdade deve permanecer no decorrer das atividades em que o jogo apresenta, descartando qualquer tipo de discriminação ou preconceito, pois é com o respeito mútuo de suas limitações que se consagra a inteligência de um educador ou educando.



Como verdadeiros educadores devemos eliminar qualquer tipo de diferenças, enxergando em cada um que joga, suas potencialidades, e também suas limitações. Partindo daí, dar confiança, e oferecer oportunidades iguais a todos, fazendo com que cada um se sinta importante para o grupo (SOLER, 2002, p. 53).

Jogos e Brincadeiras são estimulantes, uma didática compensatória; é uma descoberta do ser humano, uma prática em que o prazer de realizar a atividade e a busca de um novo, estabelece a criação de idéias para mudar as regras tradicionais.

Apresenta-se a seguir uma breve explicação do que são os estímulos para que o leitor possa compreendê-los mais especificadamente:

1 – Estímulos Afetivos: estes estão dirigidos para o psicológico do aluno, suas emoções (desejos, ansiedades, medos), sendo transmitidos e compartilhados com o outro. A socialização deve existir, contribuindo para um melhor convívio com os colegas, aumentando a segurança de expressar suas ações.

2 – Estímulos Físicos: estão relacionados à coordenação motora, intensificando o conhecimento de seu corpo, adaptando o movimento efetuado ao seu limite. Ainda, direcionados a lateralidade (esquerda, direita), ocasionando com isso o desenvolvimento integral do ato motor. O aluno começa a conhecer o próprio corpo.

3 – Estímulos Cognitivos: estes estão compreendidos na habituação da memorização, o aluno cria, recria, observa, assimila o que está a sua volta, aguçando o senso crítico de sua linguagem, e o pensamento se manifesta espontaneamente.

4 – Estímulos Sensoriais: estão intimamente ligados ao tátil, olfato, gustação, audição e visão, por exemplo, conhecimento do material (bola, arco, corda) e convívio com o objeto delimitado, por exemplo, a adaptabilidade na sala de aula (cadeiras, chão).

Com todas essas afirmações, que consideram os Jogos e Brincadeiras como uma prática que se sobressai à descontração, a diversão e ao mundo imaginário, ainda se observa que tal atividade é uma das manifestações que trabalham o desenvolvimento intelectual e cultural do indivíduo que vive em sociedade. O aluno, quando estimulado, realiza melhor as atribuições decorrentes das atividades exercidas, tornando-se mais ativo e dinâmico, contribuindo para a melhoria da coordenação dos movimentos. Assim, seguindo todas as alterações e adaptações da aprendizagem motora com o passar dos dias, indo, dessa forma, em busca da qualidade de vida saudável, ativa, incorporando o lúdico cotidianamente.

## O LÚDICO INCORPORADO NOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Pretende-se encontrar na Escola o aluno participativo, dono de seus ideais, um ser cidadão perante a sociedade, perante o mundo que o cerca. Na Educação, às vezes, não existe o ato lúdico para a criança e sim, uma regra. Podendo deixá-la presa ou frustrada na manifestação de seus desejos. É possível mudar esse contexto, fazendo com que ela tenha a oportunidade de brincar. Os Jogos e Brincadeiras só se materializam em função do corpo, em que jogar é usufruir, possuir em relação ao corpo, em que se têm trocas de movimentos, de toques, ou seja, isso transforma o ato de jogar e brincar inseparáveis do próprio corpo. É o lúdico<sup>4</sup> em ação. O compor-

<sup>4</sup> Lúdico – Relativo a jogos, brinquedos e divertimentos (Minidicionário da Língua Portuguesa, 2000).



tamento se configura juntamente com o lúdico, educando e diversificando a maneira de trabalhar.

Lúdico: a palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é coerente também o comportamento daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, o emprego educativo do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu conhecimento e sua concepção de homem e mundo. (AWAD, 2004, p. 15).

O que está contido no lúdico é a alegria, o prazer, a emoção. Não existe maneira de conceituar ludicidade, sendo um ato livre, é eterno retorno, em que a imaginação vai e volta e que só se sente a ludicidade se viver, se despertar. Cada pessoa sente o lúdico de forma diferente. O ato lúdico não é só jogar, pois todo jogo pressupõe que seja lúdico, mas nem todo lúdico é jogo, como a televisão, por exemplo.

Portanto, no ato lúdico, a criança não só brinca como também aprende a respeitar um colega e a ser caridoso, por exemplo. Contudo, o ato lúdico é infinito durante a brincadeira. É no Jogo, que analisamos a personalidade de cada indivíduo, por isso, as importantes especificações que estão inseridas no jogo, como o lúdico e o desafio, devem ser constantemente valorizadas, pois quem joga se encanta por ele (SOLER, 2002).

Os corpos, quando estão jogando, transmitem no seu interior a vivência lúdica. Esta, por sua vez, permite o desfrute de um ambiente harmonioso, de ritmo, que além de desfrutados também passam a ser inventados pelos jogadores em um clima que envolve e desafia a todos em seu convívio e lazer, consolidando, assim, o fenômeno lúdico. Finalmente são lançadas e relançadas a criação, a crítica, as vivências e as energias que o cidadão possui, tornando-o participativo e exemplar, no passado, presente e futuro.

Em decorrência das atividades propostas direcionadas à alegria e criação de regras, o Jogo e a Brincadeira passam a sofrer preconceitos por alguns profissionais da área, que não respeitam a capacidade de criação que cada criança tem em seu ato cognitivo. A solução mais viável que se tem é deixar cada aluno resolver situações impostas na atividade e não, somente, transmitir regras.

Parte-se do pressuposto da importância de Jogos e Brincadeiras na escola, com o intuito de buscar o lúdico em cada atividade realizada, para que o indivíduo, de forma espontânea e comunicativa, possa interagir com todos ao seu redor, preocupando-se com o prazer de jogar e não com as técnicas que deve seguir.

Observa-se, muitas vezes, que o professor não se interessa em desenvolver atividades que visem o momento lúdico, preocupando-se, somente, com a aplicação de conteúdos teóricos e regras a seguir, sem apreciar mudanças de melhoria no índice de aprendizagem que poderiam acontecer a partir do uso do lúdico na sala de aula. Sendo assim, importante instrumento de diversão que aplicado nas aulas, o desenvolvimento afetivo, social e intelectual seria promissor. Será mostrado a seguir, alguns tipos de Jogos.

## **ALGUNS TIPOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

Em tempos de globalização as crianças têm se tornado escravas dos jogos eletrônicos e esquecendo os jogos tradicionais favorecendo, assim o consumo exagerado da mecanização, dessa maneira, a capacidade que a criança tinha em criar jogos está se tornando restrita aos

jogos eletrônicos, quando estes já não vêm prontos como é o caso do vídeo-game, por exemplo. Acredita-se, que, os educadores podem identificar a criatividade que existe em cada educando, para que com isso, se configure a autonomia de cada componente do grupo, na busca incessante do divertimento (LOPES, 2000). Assim, os educadores devem constatar que todos educandos são capazes de inventar seus próprios jogos, aumentando seu envolvimento no Jogo e elevando consideravelmente sua auto-estima.

O jogo é, por excelência, integrador. Há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e quanto mais joga ela vai se conhecendo melhor, conhecendo quem também joga e, o principal, construindo interiormente o seu mundo. É fundamental que a pessoa que oferece o jogo proponha situações desafiadoras, que motivem diferentes respostas, pois assim a criatividade será estimulada (SOLER, 2002, p. 38).

Outra característica que cabe destacar é a ocorrência de que os jogos, além de desenvolverem os aspectos cooperativos, coletivos e culturais em seu praticante, possuem várias outras funções tais como a adaptação, pois a criança diante de uma nova ação, utiliza-se de práticas já aprendidas para poder resolver situações novas. Para aproveitar o potencial dessa prática, é importante que o jogo, seja atraente e estimule a participação de todos. Observam-se, a seguir, alguns tipos de jogos:

**Jogos de exercício:** são jogos em que a criança realiza algo já aprendido por puro prazer, repete-o para não esquecer, é o chamado jogo sensorio-motor, como, por exemplo, jogo de dama, jogo de xadrez.

**Jogos simbólicos:** são jogos em que a imaginação, o faz-de-conta toma conta do brincar da criança, algo que não foi possível fazer na realidade, sendo possível na fantasia.

**Jogos de regras:** é o jogo em que o aluno deve estar socialmente integrado, é nesse tipo de Jogo que ele colocará em prática o envolvimento com outras pessoas, a presença do respeito com seu semelhante e a aprendizagem de seguir normas.

**Jogos cooperativos:** são jogos que estão relacionados ao coletivo, em que o aluno resolverá situações impostas pelo educador solucionando problemas, criando caminhos, superando obstáculos que aparecerão na atividade, colocando, contudo, o aluno para agir e pensar em grupo. Nesse jogo não há competição; há companheirismo.

5- **Jogos populares/ Jogos tradicionais:** são jogos passados de geração em geração e, também, sua prática pode ser realizada na rua, no quintal de casa, no pátio da escola, em qualquer espaço físico que possibilite desenvolver as atividades, como por exemplo, jogo da amarelinha.

6- **Jogos motores:** O ato motor se desenvolve de acordo com as práticas naturais, pois a criança realiza no dia a dia como andar, pular, puxar. Práticas não-naturais, a criança realiza de acordo com comandos, como observa-se em atividades de competição, lançamentos, giros.

7- **Jogos psicomotores:** são jogos que trabalham a mente e o corpo em total envolvimento, o aluno consegue controlar os impulsos e respeitar um colega, conhecendo suas capacidades, limites e sentimentos; para este tipo de Jogo pode-se citar todos os jogos de regras.

Espera-se que esses diferentes Jogos possam ajudar em uma melhor prática pedagógica para os professores de Educação Física, acreditando que tais atividades proporcionam um melhor dinamismo nas aulas, incentivando a vivência coletiva e também individual.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização deste trabalho percebeu-se que os Jogos e Brincadeiras (elemento da cultura corporal) na Educação Física Escolar no ensino do 2º ao 5º ano é de suma importância para o desenvolvimento psicomotor da criança, pois tem a intenção de prepará-la para o futuro, para as responsabilidades da vida adulta, respeitando as normas que eles propõem.

Diante da teoria desenvolvida neste trabalho de pesquisa, analisou-se a importância de relação entre aluno e professor, e de como essa relação torna-se estimulante à identidade pessoal de cada um através dos Jogos e Brincadeiras.

Pode-se observar que os Jogos e Brincadeiras são divertidos e importantes nas aulas de Educação Física, fazendo com que todos participem da atividade. Pois de tal maneira é estimulante quando se fala em jogar e brincar para os alunos. Eles vão com mais vontade para as aulas, sendo assim, uma ferramenta compensatória para um desenvolvimento global em cada aluno.

O Jogar e o Brincar é proporcionar ao professor de Educação Física o estabelecimento de um contato mais próximo com seus alunos, garantindo o sucesso em suas atividades pedagógicas, formando crianças mais alegres e cooperativas, capazes de refletir, criticar e fazer a diferença no ambiente em que vive.

É uma tarefa árdua e arriscada, fazer com que os alunos escutem explicações sobre os objetivos da aula, mas o professor tem que encarar e ir em frente, driblando as dificuldades e diversidades advindas da nossa disciplina. Espera-se que este estudo possa servir de incentivo para os professores que atuam na área, para que vejam a realidade existente e reflita sobre uma melhor prática pedagógica.

Conclui-se que, trabalhando em harmonia com a dicotomia que é o Jogo e a Brincadeira, é que se pode intensificar o uso contínuo desse conteúdo, com o intuito de desenvolver seus atributos ricos em realizar atitudes positivas e integrativas nas relações sociais e habituais do cotidiano dessa prática.

## REFERÊNCIAS

- ALBERTI, Heinz; ROTHENBERG, Ludwig. Ensino de Jogos Esportivos. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1984.
- AWAD, Hani Zehdi Amine. Brinque, jogue, cante e encante com a recreação. São Paulo: Fontoura, 2004.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Física/Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. 3. ed. Brasília: MEC, 2001.
- \_\_\_\_\_. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. V. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998, Conhecimento de Mundo.
- FARIA JR, Alfredo Gomes; *et al.* Uma Introdução à Educação Física. Rio de Janeiro: Corpus, 1999.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. O Minidicionário da Língua Portuguesa. 4. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.
- HUIZINGA, Johan, Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2001.
- LOPES, Maria da Glória. Jogo na educação: criar, fazer, jogar. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. Pensamento e ação no magistério: Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.
- ROSSETTO JR., Adriano J.; *et. al.* Jogos Educativos: estrutura e organização da prática. 2. ed. São Paulo: Phorte, 2006.
- SOLER, Reinaldo. Jogos Cooperativos. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

### Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus, que me proporciona ânimo, orientação, direção nos caminhos da vida.

Aos meus pais, Marilene e Gaston por estarem presentes no meu dia a dia, com carinho e doçura.

Ao meu irmão Kellyson que entendeu minha ausência nos momentos de confraternização e por ter se tornado um grande amigo.

As minhas filhas, Luna Maria e Lana Maria que me proporcionam felicidade, amor e respeito.

A Prof. Roseane de Fátima Guimarães, minha orientadora, que auxiliou no desenvolvimento do trabalho.

A instituição UNINTER, por indicar estratégias de pesquisa para meu conhecimento científico.

Por fim, agradeço a todos que contribuíram direta e indiretamente para a conclusão deste trabalho de pesquisa.