



FACULDADE CALAFIORI

**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DO LÚDICO NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O DESENVOLVIMENTO MOTOR,
COGNITIVO E AFETIVO NO ENSINO FUNDAMENTAL**

**MARCOS VINÍCIUS RIBEIRO GASPAR
VICTOR HUGO JORGE DE SIQUEIRA**

**SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO-MG
2016**

**MARCOS VINÍCIUS RIBEIRO GASPAR
VICTOR HUGO JORGE DE SIQUEIRA**

**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DO LÚDICO NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O DESENVOLVIMENTO MOTOR,
COGNITIVO E AFETIVO NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade Calafiori, como requisito para
aprovação no curso de Licenciatura Educação
Física.

Orientador: Prof. Esp. Marcos Catarino.

**SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO – MG
2016**

MARCOS VINÍCIUS RIBEIRO GASPAR
VICTOR HUGO JORGE DE SIQUEIRA

**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DO LÚDICO NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O DESENVOLVIMENTO MOTOR,
COGNITIVO E AFETIVO NO ENSINO FUNDAMENTAL**

COMISSÃO JULGADORA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APRESENTADO À FACULDADE
CALAFIORI A OBTENÇÃO DO GRAU DE LICENCIATURA EDUCAÇÃO
FÍSICA

Presidente e Orientador: Prof. Esp. Marcos Catarino.

Assinatura:

2º Examinador(a):

Assinatura:

3º Examinador(a)

Assinatura:

São Sebastião do Paraíso, ____ de _____ de 2016.

RESUMO

A aula de educação física vem perdendo o espaço por causa da negligência da maioria dos professores, através de aulas monótonas que não despertam nas crianças o interesse, e o prazer de praticar a disciplina. O jogo e o lúdico promovem a tensão, o risco, a liberdade, a delimitação de tempo e espaço, as regras, a incerteza e a turbulência no contexto da sala de aula. Por isso, o jogo pode ajudar no âmbito da linguagem, no aprendizado de um sistema de regras e na busca por metas e objetos. Isso o torna uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento do ser humano tanto intelectualmente quanto fisicamente. Em vista disso, o objetivo principal deste trabalho é analisar a importância dos jogos, brincadeiras e do lúdico na Educação Física, visando o desenvolvimento integral. Com isso, realizou-se uma pesquisa bibliográfica por meio de fontes secundárias, pelo qual se trata de um levantamento bibliográfico já publicado, em forma de: livros, periódicos (online), publicações avulsas, teses, imprensa escrita (revistas ou anais). Este trabalho possibilita analisar que o jogo, bem como o lúdico, além de ser uma atividade física e intelectual, promove vários benefícios para as crianças como a cooperação, aprender ganhar e perder, a organização temporal espacial, a criatividade de criar novas regras, novos jogos e dentre outros.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Lúdico; Educação Física escolar.

Eu Marcos Vinicius ofereço em especial a Daniela Perlotti pelo apoio e motivação durante o curso. Oferecemos aos nossos pais e que nos formaram e ajudam a chegar até o que somos hoje, sempre nos apoiando e dando suporte para sempre atingimos nossos objetivos e nossas conquistas hoje e sempre.

Agradecemos ao nosso orientador Prof. Esp. Marcos Catarino e também ao amigo e também Prof. Mestre Rogério Melo Grillo pela ajuda com toda nossa pesquisas. Também aos colegas de turma por esses anos em que convivemos de muitas alegrias e brincadeiras agradecemos a todos em especial a Derick, Rogerio Brow, Carlos Godoy, Plinio, Juan, Emerson, David, Alisson, Julia, Ana Priscila, Karol, que ficaram todos esses anos fazendo trabalhos conosco sem desistir então obrigado!

“Olhar o mundo a partir do ponto de vista da criança pode
Revelar contradições e uma outra maneira de ver a realidade”.
(Kramer, 2007, p.16)

Abstract

The physical education class has been losing space because of the negligence of most teachers applying monotonous lessons without arousing the interest in the child, and the pleasure worked with a fusion of technology, play, games and games to make the most of the benefits The physical education class can offer for the development of the student and at the same time value a discipline. The game and the playfulness promote tension, risk, freedom, the delimitation of time and space, rules, uncertainty and turbulence in the context of the classroom. Therefore, the game can help in the scope of the language, is not learned from a system of rules and in the search of objects and objects. This becomes a powerful tool for the development of the human being both intellectually and physically. In view of this, the main objective of this work is to analyze the importance of games, play and make fun in Physical Education, aiming at integral development. Thus, a bibliographical research was carried out through secondary sources, which is a bibliographical survey already published, in the form of: books, periodicals (online), single publications, theses, printed press (magazines or annals). This work makes it possible to analyze what is the game, as well as the play, besides a physical and intellectual activity, learning to create new rules, Games among others.

Keywords: Games; Jokes; Playful; Physical school education.

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| INTRODUÇÃO | 10 |
| 1. OBJETIVOS | 11 |
| 1.1. OBJETIVO GERAL | 11 |
| 1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 11 |
| 2. METODOLOGIA | 12 |
| 3. REVISÃO DE LITERATURA | 13 |
| 3.1. O acesso gratuito à escola | 13 |
| 3.2. O que é brinquedo? | 16 |
| 3.3. Os objetivos do lúdico na Educação | 20 |
| 3.4. Os jogos educativos computadorizados e o conhecimento | 23 |
| 3.5. Jogos educativos: uma proposta pedagógica..... | 24 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 28 |
| REFERÊNCIAS | 30 |

INTRODUÇÃO

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras exploram e potencializam habilidades específicas, como conteúdos escolares, o aprendizado do alfabeto, da matemática e da leitura, a motricidade fina com o jogo “pega vareta”, ou a motricidade grossa como o saltar na brincadeira da “corrida de saco”, e as organizações espaço temporal em uma simples brincadeira de pique e pega.

O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e brinquedos fazem parte do desenvolvimento 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, a atividade lúdica funciona como um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais; através da brincadeira desenvolve-se a facilidade para a aprendizagem, o desenvolvimento social, cultural e pessoal contribuindo para uma vida saudável, física e mental. Ao brincar, a criança também adquire a capacidade de simbolização, permitindo que ela possa vencer realidades angustiantes e domar medos instintivos.

Kishimoto (2011) diz que a infância é instigada com o apoio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do lúdico na evolução e na estruturação do conhecimento infantil.

O jogo transpõe e ampara o ensino através da índole lúdica, incorporando aspectos afetivos que tornam o ensino e a aprendizagem atividades significativas, marcando a vida do aluno, respeitando as decisões dos educandos e consolidando o intuito do ato educativo.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis da prática pedagógica relevante de propostas curriculares.

Porém, muitos educadores físicos ainda consideram o jogo e a brincadeira a mesma coisa, ou tem dificuldades de elaborar planejamentos ou metodologias para explorar o jogo de modo educativo, indo além das práticas que ficam presas as atividades puramente voltadas para o lazer ou para o treinamento desportivo.

A justificativa para a escolha desse tema é pelo fato do jogo ser muito importante para o desenvolvimento cognitivo, motor e social do aluno, tanto que vários pesquisadores como Piaget, Kishimoto, Freire, Brougère, dentre outros, atribuíram ao jogo um valor educativo importante para a formação da criança e como algo peculiar do ser humano, ou seja, o jogar faz parte da natureza do homem.

1. OBJETIVOS

1.1. Objetivo Geral

Analisar a importância dos jogos, brincadeiras e do lúdico na Educação Física, visando o desenvolvimento integral dos alunos.

1.2. Objetivos Específicos

Elucidar a importância dos jogos, brinquedos e do lúdico na Educação Física escolar.

Pesquisar novas técnicas de como aplicar o lúdico de forma atrativa.

Analisar meios de inclusão de novas tecnologias na escola.

2. METODOLOGIA

Este estudo toma a pesquisa bibliográfica como instrumento de pesquisa. A partir de fontes secundárias, fez-se um levantamento bibliográfico já publicado, em forma de: livros, periódicos (online), publicações avulsas, teses, imprensa escrita (revistas ou anais). Assim sendo, possibilita colocar o pesquisador em contato direto com o que foi produzido sobre uma determinada temática, permitindo, desse modo, a manipulação de informações e a comparação entre dados coletados na pesquisa de campo e o que já foi produzido (MARCONI; LAKATOS, 2012).

Gil (2008) sugere que este tipo de pesquisa possibilite ao pesquisador a construção de uma plataforma teórica do estudo, a qual contribuirá para: obter informações acerca da situação atual do tema ou do problema pesquisado; compreenda publicações existentes a respeito do tema e dos aspectos que já foram abordados; examine as opiniões análogas e diferentes sobre o tema ou aspectos relativos ao tema ou ao problema de pesquisa.

Nesse contexto, Marconi e Lakatos (2012) contribui conceituando a pesquisa bibliográfica, como aquela que se desenvolve visando à explicação de um problema, a qual é essencial usar o conhecimento disponível a partir das teorias já publicadas em livros ou em obras similares. Portanto, na pesquisa bibliográfica o pesquisador levantará, a priori, o conhecimento disponível na área, no qual será fundamental na identificação das teorias já produzidas. A posteriori, é necessário analisar e avaliar a contribuição destas na composição do referencial teórico e na explicação do problema objeto da investigação.

Neste estudo, fez-se uso deste método com fins de conhecer e analisar as principais contribuições teóricas existentes sobre o jogo, o lúdico e a Educação Física escolar.

3. REVISÃO DE LITERATURA

3.1. O acesso gratuito à escola

O acesso gratuito à escola conforme nossa Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu artigo nº. 205, diz que: “A Educação é um direito de todos e dever do Estado [...]” É condição indispensável para a garantia dessa premissa constitucional e para que se complete na totalidade do seu sentido, deve estar acompanhada de procedimentos que assegurem condições para sua concretização. O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar.

As aulas muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios educativos, as aulas monótonas e como consequência vazia, então se procuram como solução, a utilização dos jogos para despertar nas crianças o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade.

Vivemos uma época em que a tecnologia avança aceleradamente inclusive na educação, mas as atividades lúdicas não podem ser esquecidas no cotidiano escolar; porque a alternativa de trabalhar de maneira lúdica em sala de aula é atraente e educativa.

De acordo com Kishimoto (1994), o movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência.

Percebemos desse modo que brincando as crianças aprendem com muito mais prazer, destacando que o brinquedo, é o caminho pelo qual elas compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a mudar. É a oportunidade de desenvolvimento, pois brincando as crianças experimentam, descobrem, inventam, exercitam assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo.

Verificamos, portanto que as atividades lúdicas propiciam às crianças a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, elas demonstram através das brincadeiras como vê e constrói o mundo, como gostariam que ele fosse, quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando, ou seja, se expressam na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.

Aliar atividades lúdicas no processo de ensino, e, aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala Kishimoto:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (1994, p. 13).

Dessa maneira percebemos a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas, nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Destacando ainda mais a importância do lúdico, lembramos as palavras de Scaglia (2003) ao falar que o jogo e o lúdico ajudam as crianças na exploração da relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter, como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo.

E ao brincar, conhece a si própria e aos outros, realiza a dura tarefa de compreender seus limites e possibilidades e de inserir-se em seu grupo. Aí aprende, internaliza normas sociais de comportamentos e os hábitos fixados pela cultura, pela ética e pela moral.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil:

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica (1998, p.28).

E sobre esse ponto de vista, as brincadeiras, o lúdico, são de vital importância para a educação escolar, pois, como pontua Kishimoto (1994), o lúdico torna-se válido para todas as disciplinas escolares, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo e na fantasia, como atividades relacionadas apenas infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil.

O lúdico se torna muito importante na escola, porque pelo lúdico a criança faz ciência, pois trabalha com a imaginação e produz uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade problematizada, tornando-se criadora e construtora de novos conhecimentos.

Segundo o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998) as atividades lúdicas, por meio das brincadeiras favorecem as crianças ajudando-as para superar progressivamente suas aquisições de forma criativa.

E ainda, as brincadeiras, os jogos, os brinquedos podem ser objetos de crescimento, possibilitando à criança a exploração do mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si e a sociedade de forma lúdica e natural exercitando habilidades importantes na socialização e na conduta psicomotora.

De acordo com os PCNs de Educação Física (1998) as situações lúdicas competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos, que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-la de forma satisfatória.

Desse modo, brincando a criança vai construindo e compreendendo o mundo ao seu redor. Lembrando que as atividades lúdicas são de grande valia para o educador que souber se utilizar apropriadamente dessas atividades, sendo que o aluno será o maior beneficiado.

O jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança, o que poderá contribuir no processo ensino e aprendizagem; porém tal contribuição no desenvolvimento das atividades pedagógicas dependerá da concepção que se tem do jogo.

Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem e no processo de socialização das crianças.

Um dos principais objetivos da escola é proporcionar a socialização, por esse motivo não devemos isolar as crianças em suas carteiras, devemos incentivar os trabalhos em grupos, a trocas de ideias, a cooperação que acontece por ocasião dos jogos. Dentro da realidade brasileira, qualquer instituição que tenha como objetivo potencializar atividades lúdicas ou de aprendizagem, terá por si mesma um grande significado social.

Alertar aos educadores em relação à repressão corporal existente e à forma mecânica e descontextualizada como os conteúdos vêm sendo passados para as crianças. O que podemos perceber em algumas escolas, é que existe ainda uma aprendizagem apoiada em métodos mecânicos e abstratos, totalmente fora da realidade da criança. Predominado sempre durante as aulas a imobilidade, o silêncio e a disciplina rígida. O professor comanda toda a ação do aluno, preocupando-se excessivamente em colocá-los enfileirados, imóveis em suas carteiras comandando os olhares das crianças para que ficassem com os olhos no quadro – negro.

Nestas escolas, as atividades lúdicas são descartadas, ou sofrem distorções sobre a sua função. Os jogos são vistos apenas como disputa, competições, fruto da imaginação das crianças, deixando de lado o valor pedagógico, a sua importância para o desenvolvimento cognitivo.

Segundo Freire (1989), o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Assim, o jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionam a relação entre parceiros e grupos. Através da interação a criança terá acesso à cultura, dos valores e aos conhecimentos criados pelo homem.

Para que essa visão seja realmente difundida e aplicada há uma necessidade de reestruturação da formação e conduta profissional dos professores, para que se aproveite a atividade lúdica como centro das ideias sobre o processo de socialização.

Além das indagações sobre a conduta profissional dos professores, pergunta-se ainda se as escolas estão ou não preparadas para essa renovação de atitude do quadro docente, se essa renovação será bem vista e apoiada para que esta realmente obtenha sucesso.

Quando o professor recorre aos jogos, ele está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participarem ativamente do processo ensino aprendizagem, assimilando experiências e informações, incorporando atitudes e valores. Para que a aprendizagem ocorra de forma natural é necessário respeitar e resgatar o movimento humano, respeitando a bagagem espontânea de conhecimento da criança. Seu mundo cultural, movimentos, atitudes lúdicas, criaturas e fantasias.

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. Parecem simples, mas depois de observá-los, se verifica que a atividade lúdica está no centro de muitas ideias sobre o desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional ou social do ser humano. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem e no processo de socialização das crianças.

Consequentemente, entendendo que o jogo deve fazer parte do processo de ensino e esta monografia pretende mostrar que a educação lúdica facilita não só o processo de socialização, mas também no processo de aprendizagem.

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, na verdade o jogo faz parte da essência de ser dos mamíferos.

3.2. O que é o brinquedo?

Muitos autores usam indistintamente o termo brinquedo para nomear tanto o jogo quanto à brincadeira. Kishimoto (1994), baseando-se em Paulo Salles Oliveira, diz que o brinquedo é:

- 1) Objeto que serve para as crianças brincarem;

- 2) Jogo de crianças, brincadeira;
- 3) Divertimento, passatempo, brincadeira;
- 4) Festa, folia, folguedo, brincadeira.

Reforçando também esta ideia de que em nossa língua os termos jogo e brincadeira são utilizados de forma similar, Scaglia (2003) acrescenta, no entanto, que na maioria das vezes as pessoas se referem à palavra “jogo”, quando a brincadeira envolve regras, e “brinquedo”, quando se trata de uma atividade não estruturada.

Huizinga (1990, p. 33) diz que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de “vida quotidiana”.

Leif e Brunelle (1978) consideram que o jogo é uma atividade com um fim em si mesmo, ou seja, não é preparação para a vida adulta como dizem alguns teóricos.

Em tempos passados não se chegou a definir o jogo em si, apontando o que não era contrapôs-se ao trabalho e às atividades consideradas sérias. As primeiras representações postulam o jogo como recreação, descanso do espírito para o duro trabalho intelectual ou dispêndio de energia física, como algo não sério (KISHIMOTO, 1994, p. 116).

Concordando com as posições de Oliveira e Bomtempo, Kishimoto (1994) vem confirmar que é muito difícil fazer a definição de jogo devido à variedade de fenômenos considerados como jogo e acrescenta que essa dificuldade cresce, quando o mesmo objeto pode ser visto como jogo ou não jogo, dependendo apenas do significado a ele atribuído pelas diferentes culturas e pelas regras e objetos que o caracterizam.

Já ao referir-se ao brinquedo, a autora coloca que através deste é estabelecida uma relação íntima com a criança, sem um conjunto de regras para a sua utilização. Acrescenta que o brinquedo, visto como objeto é sempre o suporte da brincadeira e que esta última se constitui na ação que a criança exerce ao valorizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica.

Assim,

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquirem noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-lo. Ao permitir à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil...”. (KISHIMOTO, 1994, p.36).

Também ao discutir tipos de brinquedos e brincadeiras, Kishimoto (1994) comenta algumas modalidades de brincadeiras presentes na educação infantil, fazendo uma diferenciação entre elas:

a) O brinquedo/jogo educativo ao assumir, por exemplo, a função lúdica, propicia diversão, prazer e até mesmo desprazer quando é escolhido por vontade própria, enquanto ao assumir a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Como ilustração, a autora coloca que a criança ao manipular livremente um quebra-cabeça, diferenciando cores, a função educativa e a lúdica estão presentes. Mas, se a criança preferir apenas empilhar peças, fazendo de conta que está construindo um castelo em uma situação imaginária, a função lúdica está presente. É a intenção da criança que vale e não exatamente o que o professor deseja.

b) A brincadeira tradicional infantil, por sua vez, é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de fazê-lo.

c) A brincadeira de faz-de-conta é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. No entanto, é importante ressaltar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças em diferentes contextos, assunto este ao qual nos reportaremos adiante.

d) Os jogos ou brincadeiras de construção são de grande importância para a experiência sensorial, estimulando a criatividade e desenvolvendo habilidades da criança.

Outra definição de jogo é de Chateau (1987) que sugere o jogo como uma atividade dinâmica e prazerosa. Desencadeada por um movimento próprio, que desafia e motiva os jogadores permitindo o exercício para algum tipo de conhecimento. O jogo é jogo para quem joga e não para quem assiste ao jogo. Para, além disso, Scaglia (2003) traz algumas críticas a respeito de Chateau (1987), uma vez que o jogo tem um fim em si mesmo, independente de ser um exercício para algum conhecimento. Quando o jogo torna-se exercício ele é considerado material pedagógico apenas.

Para que exista o jogo é necessário que o sujeito esteja absorvido pela situação para perceber e imaginá-la. É preciso que o sujeito tenha consciência de que está jogando e demonstre um comportamento compatível com a situação. Scaglia (2003) sugere que este fenômeno no jogo de “absorver”, pode ser definido como “estado de jogo”, isto é, quando o indivíduo se torna jogador, assim, pertence ao jogo evadindo do mundo real.

Além destes aspectos, a autora enfatiza que o brinquedo diminui o sentimento de impotência da criança, pois, ao manipulá-lo, ela cria situações novas, reconhece outras, compara, experimentam, desenvolve sua imaginação e habilidades.

Brougère (1995), em seu livro “Brinquedo e Cultura”, também fazem uma diferenciação entre jogo e brinquedo. Para este autor, o brinquedo é um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza. O brinquedo é um objeto infantil; o jogo, ao contrário, pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto, sem restrição de uma faixa etária, enquanto o brinquedo, para um adulto, torna-se sempre motivo de zombaria, de ligação com a infância.

Campagne (apud KISHIMOTO, 1994) é outro autor que, preocupado com o papel do brinquedo no desenvolvimento infantil, nos mostra as diversas funções deste para as crianças em idade pré-escolar.

Para este autor, o brinquedo, é o suporte do jogo, é o objeto que desperta a curiosidade, exercita a inteligência, permite a invenção e a imaginação e possibilita que a criança descubra suas próprias capacidades de apreensão da realidade. Ele permite, pois, à criança, testar situações da vida real ao seu nível de compreensão, sem riscos e com controle próprio.

Normalmente, brincar é um ato reconhecido como espontâneo e natural, que se constitui, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças e que passa de geração a geração, de acordo com os interesses e necessidades de cada grupo e época.

O brincar é um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam em um processo criativo para mudar de forma imaginária, a realidade e o presente.

A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar e social. Ela não tem objetivo educativo, mas pode ser explorada na escola. A brincadeira é desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, sendo importante para a interação dela com o outro e com o ambiente.

As brincadeiras podem ser classificadas como: brincadeiras tradicionais, brincadeira de faz de conta e brincadeiras de construção.

Em suma, pode-se perceber que há grande dificuldade em se encontrar uma concordância sobre o que significa o comportamento de brincar. Se, por um lado, para alguns autores, o brincar é livre e se opõe a toda regra fixa, por outro, podemos questionar as ideias dos autores que veem o brincar como meio para descarga de energias, isto é, não lhe atribuindo importância.

Parece, pois, que vários motivos levam a criança a brincar. Não é, portanto, somente por simples prazer ou para gastar suas energias que as crianças brincam. Existem amplos aspectos

que devem ser considerados, não se devendo de forma alguma subestimar esta atividade, que é, sem dúvida, essencial para o desenvolvimento da criança em idade pré-escolar.

De qualquer modo, é através do brincar que a criança aprende a se preparar para o futuro e para enfrentar direta ou simbolicamente dificuldades do presente. Brincar, além de ajudar a descarregar o excesso de energias, é agradável, dá prazer à criança e estimula o desenvolvimento intelectual da mesma.

É o que nos afirma, por exemplo, Debortoli (2005), ao mencionar as crianças brincam porque esta é uma atividade agradável e ao brincar a criança exercita também a mente, além do corpo, pois ambos estão envolvidos. O brincar é muito importante porque, além de estimular o desenvolvimento intelectual da criança, ensina, sem forçá-la, os hábitos necessários para seu crescimento.

Debortoli (2005) sugere que as brincadeiras na escola podem ser trabalhadas como:

a) Brincadeira pedagógica: uso de brinquedos e brincadeiras voltadas para as aprendizagens escolares;

b) Recreação: dinâmicas criadas para ensinar brincadeiras, sem que haja objetivos educacionais, apenas a recreação e o lazer, mas com interferência docente;

c) Brincadeira livre: momentos em que as crianças brincam sem interferência e também sem interferência docente;

d) Brincadeiras dirigidas: maneiras “certas” de brincar. O professor dirige a atividade orientando as crianças e oportunizando a interação e a socialização.

3.3. Os objetivos do lúdico na Educação

Segundo Kishimoto (2007, p. 28), historicamente, antes da revolução romântica, destacam-se três concepções que relacionam o jogo à educação: 1) recreação; 2) uso de jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e 3) diagnóstico da personalidade da criança e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

A recreação através de jogos e brincadeiras foi adotada desde os tempos greco-romanos e é entendida como um relaxamento necessário para atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar segundo a visão de Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates (KISHIMOTO, 1994).

Kishimoto (1994) diz que a importância educativa do jogo foi mencionada por Platão em As leis, que destaca a importância do aprender brincando. Horácio sugeriu o jogo como

aprendizado das letras, sendo uma forma de aliar o jogo aos primeiros estudos e à prática de exercícios de fortalecimento do corpo.

A partir do Renascimento, os jogos foram compreendidos como auxiliares no desenvolvimento da inteligência e como facilitadores do estudo. Assim, atendendo as necessidades das crianças e dos adolescentes como uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares (KISHIMOTO, 2007).

Já os PCN's (1998) indicam: difundir os conhecimentos existentes sobre ambientes e programas de tempo livre entre os profissionais de planejamento e políticos. Tomar medidas para permitir que as crianças se movimentem em segurança na comunidade, favorecendo um melhor ordenamento do tráfego e uma melhoria dos transportes públicos. Aumentar a consciência da grande vulnerabilidade das crianças que vivem em favelas, apartamentos e espaços deteriorados.

Encorajar cada vez maior número de pessoas de diversas formações e níveis etários a ocuparem-se das crianças. Encorajar o uso e a conservação de jogos tradicionais. Por termo à exploração das brincadeiras infantis através da manipulação da publicidade, acabar com a produção e a venda de brinquedos de guerra de jogos violentos de destruição. Proporcionar a todas as crianças bons materiais lúdicos, sobretudo para as que têm necessidades especiais, através da pesquisa e cooperação com serviços da comunidade como grupos de animação para crianças em idade pré-escolar, bibliotecas e veículos de animação itinerantes de brinquedos.

Através do contato com brinquedos e materiais concretos ou pedagógicos que se estimulam às primeiras conversas, as trocas de ideias, os contatos com parceiros, o imaginário infantil, a exploração e a descoberta de relações. Portanto, estudar o brinquedo e o material pedagógico é essencial para a formação docente.

Portanto, acredita-se que é através do uso dos jogos que poderemos introduzir os educandos e estimular e seu desenvolvimento lógico, definido, fazendo relações, concretizando de forma agradável e interessante

A relação entre o jogo e o desenvolvimento cognitivo na criança deve estimular a atividade combinatória do cérebro, conhecido como a essência da criatividade.

Esta idéia de transformação criadora é completamente diferente da ideia de Piaget de assimilação do real ao eu. Tanto em Vygotsky como em Piaget se fala numa transformação do real por exigência das necessidades da criança, mas enquanto que em Piaget (1975) a imaginação da criança não é mais do que atividade deformante da realidade, em Vygotsky a criança cria (desenvolve o comportamento combinatório) a partir do que conhece das oportunidades do meio e em função das suas necessidades e preferências.

Na concepção de Vygotsky (1989), o que a criança vê e escuta (impressões percebidas) constituem os primeiros pontos de apoio para a sua futura criação, ela acumula material com o qual depois estrutura a sua fantasia que progride num complexo processo de transformação em que jogam a dissociação e a associação como principais componentes do processo. Toda a impressão representa um todo complexo composto por um conjunto de partes diferentes e a dissociação consiste na divisão dessas partes, das quais se destacam apenas algumas através de um processo de comparação entre elas. Para unir posteriormente os diferentes elementos o homem tem de romper com a relação natural em que os elementos foram percebidos.

Conforme Freire (1989), a importância do jogo está na sua ação pedagógica na escola, inserida no planejamento educacional, pois num contexto de educação física escolar, o jogo proposto como forma de ensinar conteúdos, não é um jogo qualquer, mas sim um jogo transformado em um instrumento pedagógico.

É importante valorizar o lúdico nesses espaços educativos relacionados à educação e à criança, porque os jogos são importantes para desenvolver o cognitivo, o motor, o social e o afetivo nas crianças (KISHIMOTO, 2007).

Kamii e DeVries (1991), citadas por Grando (1995), defendem que os jogos em grupo na Educação são importantes, pois tem o papel de propiciar um espaço estimulador da atividade mental da criança. A partir daí, os jogos em grupo devem ser usados na sala de aula não apenas por ensinar as crianças a jogá-los, mas para promover a habilidade da interação e da socialização.

Sobre a importância do jogo na escola, Macedo (1995, p. 10) sugere que:

O jogo é uma prova de intimidade e por isso de conhecimento. Isso nos ensina as crianças, as populações primitivas, os artistas, os cientistas e nós mesmos. Quem joga pode chegar ao conhecimento, pelas características do jogo, pelos exercícios, símbolos e regras.

Brougère (1998) afirma que o jogo é indispensável enquanto aprendizagem. Assim, na escola, o ato de jogar é indicado a atender um propósito educativo, no sentido de proporcionar a construção de conhecimento pelos alunos.

O jogo tem um papel fundamental na escola, desde que seja assumido em uma visão educativa, no qual possibilita um ambiente de motivação, de desafios pelas regras e pela competição, de criatividade e de imaginação.

3.4. Os jogos educativos computadorizados e o conhecimento

A tecnologia vem cada vez mais fazendo parte da sociedade. E a sociedade, por sua vez, tem continuamente se beneficiando com esses avanços advindos da tecnologia. Nesse sentido, a tecnologia, no decorrer da história, vem se adequando e se adaptando, facilitando as ações do homem no cotidiano, e, principalmente, se transformando em um apoio para a educação escolar. Portanto, é necessário destacar que os avanços tecnológicos objetivaram e ainda objetivam modernizar e facilitar a atuação do homem no contexto global de sua existência.

Assim, essa ferramenta possibilita ao homem dinamizar suas atividades dando-lhe meios para utilizar e integrar-se aos vários campos do conhecimento, utilizando-se de diferentes recursos tecnológicos disponíveis em seu ambiente tornou-se um desafio para se repensar tanto a educação escolar quanto a Educação Ambiental que faz parte desse meio.

Nesse contexto, os jogos de computador educativos ou simplesmente jogos educativos devem tentar explorar o processo completo de ensino-aprendizagem. E eles são ótimas ferramentas de apoio ao professor na sua tarefa.

Basicamente bons jogos educativos apresentam algumas das seguintes características (PIAGET apud RIZZI, 1997):

- Trabalham com representações virtuais de maneira coerente.
- Dispõem de grandes quantidades de informações que podem ser apresentadas de maneiras diversas (imagens, texto, sons, filmes, etc.), numa forma clara objetiva e lógica.
- Exigem concentração e uma certa coordenação e organização por parte do usuário.
- Permite que o usuário veja o resultado de sua ação de maneira imediata facilitando a autocorreção (afirma a autoestima da criança);
- Trabalham com a disposição espacial das informações, que em alguns casos pode ser controlada pelo usuário.
- Permitem um envolvimento homem-máquina gratificante.
- Têm uma paciência infinita na repetição de exercícios.
- Estimulam a criatividade do usuário, incentivando-o a crescer, tentar, sem se preocupar com os erros.

Quando se estuda a possibilidade da utilização de um jogo computadorizado dentro de um processo de ensino e aprendizagem, devem ser considerados não apenas o seu conteúdo se não também a maneira como o jogo o apresenta. Também é importante considerar os objetivos indiretos que o jogo pode propiciar, como: memória (visual, auditiva, sinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora viso manual (ampla e fina);

percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita), planejamento e organização (FREIRE, 1989).

Os jogos computacionais do tipo simuladores, de estratégia e ação, são os mais procurados entre as crianças. Os simuladores, como os de corrida, exigem reflexos e movimentos rápidos. Os jogos de ação, como, por exemplo, os de luta, também envolvem reflexos e movimentos rápidos, porém o jogador encarna um personagem no cenário do jogo. Os jogos computacionais também possibilitam o desenvolvimento de algumas habilidades específicas, como a da escrita, pelo uso das duas mãos no teclado, e das capacidades sensoriais, pois os jogadores têm mais percepção visual em espaços escuros e maior poder de discriminação de sons.

Como já foi dito anteriormente, a utilização eficiente e completa de um jogo educativo é necessário realizar previamente uma avaliação, analisando tanto aspectos de qualidade de software como aspectos pedagógicos e fundamentalmente a situação pré-jogo e pós-jogo que se deseja atingir.

Os PCNs (Brasil, 1998), ao discutir o jogo na escola, propõem que os jogos tem flexibilidade maior nas regras, que são adaptadas em função das condições de espaço, material e participantes. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo.

Segundo o CBC (2007), os jogos possibilitam o “uso de diferentes linguagens verbais e não verbais, o uso do corpo de formas diferentes e conscientes; a organização, ação e avaliação coletivas” (p. 40).

Dessa maneira, os jogos podem ser explorados de forma educativa, desde que o professor tenha objetivos claros com o que quer realizar com o jogo nas suas aulas e não apenas use-os de forma recreativa.

3.5. Jogos educativos: uma proposta pedagógica

Segundo Kishimoto (2007), se a escola tem objetivos a atingir e o alunos conhecimentos para aprender, o jogo pode ser uma ação dirigida e orientada para que essa finalidade seja atingida.

De acordo com Freire (1989) ao propor um jogo em sala de aula, o professor deve deixar claros os seus objetivos com o jogo escolhido e conhecer bem o que vai ser trabalhado, ou seja, saber jogar. Só assim se tem uma metodologia para o jogo.

Então, os jogos educativos ou pedagógicos, são relevantes para o desenvolvimento integral do aluno e para a aquisição de conteúdos e habilidades (cognitivas e motoras).

Para o uso do jogo na escola, Brougère (1998) afirma que se deve considerar alguns aspectos:

- 1- Coerência na organização do espaço;
- 2- Oferecimento de diversos materiais de jogo (bolas, cordas, arcos, tabuleiros, etc.);
- 3- Possibilidade de oferecer oportunidades para as crianças se expressarem;
- 4- Preservação do espaço de jogo, sem a interferência de outras atividades da sala.

O problema em relação a um trabalho com jogos e brincadeiras na escola é quando o professor só se preocupa em evitar que os alunos se machuquem ou briguem entre si, ou seja, evitar a bagunça. Em algumas escolas de ensino, o brincar e o jogar são, muitas vezes, desvalorizados em relação a outras atividades, porque acreditam que as outras atividades são mais ricas pedagogicamente. O jogo acaba ocupando o tempo da espera, do intervalo, do recreio. No entanto, valorizar os jogos não é apenas permiti-los, mas sim explorá-los de uma forma que se torne educativa.

Os jogos, segundo Piaget, tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos e reinventar as coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação deve ser realizada ao longo da infância e consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação.

Jogar é uma atividade em que a criança pode agir tanto de forma cognitiva quanto motora e produzir conhecimento, ou seja, pelo jogar os alunos exercitam destrezas motoras e desenvolvem habilidades de raciocínio.

Porém, para um jogo ser pedagógico e desenvolver habilidades e conhecimentos, Kishimoto (1994) afirma que o primeiro passo é que, o jogo deve propor algo interessante e desafiador para os alunos, proporcionando a auto-avaliação em relação ao desempenho, integrando e socializando os alunos durante todo o jogo.

O jogo, portanto, é uma ferramenta educacional muito importante, pois é um fenômeno cultural. É uma atividade livre e divertida que possui sentido, favorecendo o desenvolvimento intelectual e corporal.

A autonomia no jogo veiculada por estes autores mostram que os jogos não são um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento adquire uma

significação específica. Vê-se em que o jogo supõe comunicação e interpretação. Para que essa situação particular se crie, há uma decisão por parte dos jogadores: decisão de entrar no jogo, mas também de organizá-lo de acordo com modalidades particulares.

O poder do jogo, de criar situações imaginárias permite à criança ir além do real, o que colabora para o seu desenvolvimento. No jogo a criança não é mais do que é na realidade, permitindo-lhe o aproveitamento de todo o seu potencial. Nele a criança toma iniciativa, planeja, executa, avalia. Enfim, ela aprende a tomar decisões, a introjetar o seu contexto social na temática do faz de conta. Ela aprende e se desenvolve. O poder simbólico do jogo do faz-de-conta abre um espaço para a apreensão de significados de seu contexto e oferece alternativas para novas conquistas no seu mundo imaginário. (BROUGÈRE, 1998).

Segundo Freire (1989) as habilidades motoras desenvolvidas pelo jogo poderão se desenvolver sem a monotonia dos exercícios prescritos por alguns teóricos. Os jogos como a amarelinha, as estafetas, a queimada, têm exercido um importante papel no desenvolvimento motor das crianças.

A competição é uma característica de qualquer jogo. Porém, sua valorização volta-se para uma exclusão. Scaglia (2005) afirma que é preciso entender e ressaltar que a competição deve ser vista como conteúdo a ser aprendido por todos os alunos. Com isso, todos devem jogar um tempo significativo nas partidas e também ter acesso aos conteúdos da competição, sua organização, preparação, discussão e avaliação.

Segundo Freire (1989) nas situações de conflito produzidas durante os jogos não precisamos, na prática da Educação Física Escolar, nos preocupar em ensinar a ler, escrever ou a calcular. Basta apenas fortalecer o pensamento dos alunos, já que isso irá repercutir nas disciplinas responsáveis pela produção dos conhecimentos específicos da língua portuguesa e da matemática, por exemplo.

O jogo é importante para o desenvolvimento afetivo e social e de princípios como: a cooperação, a convivência, a motivação e a autonomia. Os alunos participam do jogo de maneira ativa, compreendendo as estruturas do jogo e aprendendo a respeitar os demais colegas.

O jogo é social por sua origem, dando condições para a vida coletiva. É nos jogos e pelos jogos que os alunos aprendem a viver em sociedade, determinada por regras e padrões de comportamento.

Portanto, a importância do jogo nas aulas de Educação Física está no reconhecimento do seu valor como conteúdo, desde os primeiros anos de escola, em que a personalidade, a inteligência e o caráter estão sendo desenvolvidos, em paralelo com o conhecimento do próprio corpo a partir da prática dele (FREIRE, 1989).

Além disso, o jogo proporciona um espaço para o prazer ligado a aprendizagem, sem perder seu aspecto lúdico. De acordo com Freire (1989), a importância do jogo está na sua ação pedagógica na escola, de maneira que o jogo esteja inserido dentro de um planejamento. Assim, no contexto da Educação Física Escolar, o jogo tem que ser um instrumento pedagógico e não um jogo de qualquer jeito.

O jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente a necessidade de “ação”. Portanto, o jogo é um fator de desenvolvimento por estimular as crianças a pensar e agir de forma autônoma, pois a criança quando joga atua significativamente, tornando suas ações conscientes. Tem que considerar também que o aluno deve se desenvolver de maneira ampla.

Segundo o PCN (Brasil, 1998, p. 27),

Embora numa aula de Educação Física os aspectos corporais sejam mais evidentes, mais facilmente observáveis, e a aprendizagem esteja vinculada à experiência prática, o aluno precisa ser considerado como um todo no qual aspectos cognitivos, afetivos e corporais estão inter-relacionados em todas as situações. Não basta a repetição de gestos estereotipados, com vistas a automatizá-los e reproduzi-los. É necessário que o aluno se aproprie do processo de construção de conhecimentos relativos ao corpo e ao movimento e construa uma possibilidade autônoma de utilização de seu potencial gestual.

Quando o jogo for selecionado como conteúdo nas aulas de Educação Física Escolar, deve-se ter em mente que não é colocar apenas os alunos para jogar, objetivando apenas a competição com um ganhador ou um perdedor. O importante é buscar o desenvolvimento total do aluno, levando em conta as dimensões atitudinal, conceitual e procedimental.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste trabalho resume-se que as atividades lúdicas são uma mídia privilegiada para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal e a cooperação. Apoiada sempre na qualidade do suporte de como planejar, preparar e dirigir atividades lúdicas exitosas, e também na qualidade da mensagem, procurando transmitir para as crianças um conteúdo educacional adequado e desejável. Podendo assim, entrelaçar suporte e mensagem, de forma a produzir um veículo adequado à formação de cidadãos plenos, autoconfiantes, éticos e construtivos.

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem, e negar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem. O brincar existe na vida dos indivíduos, embora ao passar dos anos tenha diminuído o espaço físico e o tempo destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento de brinquedos cada vez mais sofisticados e pela influência da televisão. Com toda essa questão chegou-se a conclusão da necessidade de se retornar aos estudos dos jogos.

É importante ressaltar os benefícios que os jogos fornecem à aprendizagem das crianças no que diz respeito ao desenvolvimento físico–motor envolvendo as características de sociabilidade, como trocas, as atitudes, reações e emoções que envolvem as crianças e os objetivos utilizados.

Apesar de tantas teorias defenderem uma aprendizagem por meio dos jogos e dos movimentos espontâneos da criança, elas estão longe de usufruir de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade e na expressividade livre dos atos. Para que isso ocorra de maneira proveitosa torna-se necessário aperfeiçoar e instruir professores, sendo que a utilização dos jogos de forma errônea é o principal ponto negativo deste recurso, por isso, o sucesso pedagógico de qualquer trabalho vai depender da postura do professor durante as atividades didático–pedagógicas, propondo uma pedagogia baseada na interação coletiva, na criatividade, na ludicidade envolvendo todo o contexto escolar.

O jogo implica para a criança mais que o simples ato de jogar, é através dos jogos que ela se expressa e conseqüentemente se comunica com o mundo; ao jogar a criança aprende e investiga o mundo que a cerca, toda e qualquer atividade lúdica deve ser respeitada.

O papel do professor durante o processo didático-pedagógico é provocar participação coletiva e desafiar os alunos para que o busquem soluções. Através do jogo pode-se despertar na criança um espírito de companheirismo, cooperação e autonomia. A criança precisa interagir de

forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, discordar, apresentar suas soluções é necessário também criar ambiente propício e incentivar as crianças a terem pensamento crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupo.

Em relação ao jogo, a criança passa por diversas etapas, sendo que cada uma delas possui esquemas específicos para assimilação do meio. O jogo representa sempre uma situação-problema a ser resolvida pela criança, e a solução deve ser construída pela mesma, sendo, portanto, uma boa proposta o jogo na sala de aula, pois propicia a relação entre parceiros e grupos, e nestas relações, podemos observar a diversidade de comportamento das crianças para construir estratégias para a vitória, e sua posição diante das derrotas.

Diante da pesquisa e do embasamento teórico utilizado, pode-se concluir que o jogo é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo.

REFERÊNCIAS

- ARIÉS, P. **História social da família e da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Imprensa Oficial, 1988.
- _____. **Estatuto da Criança e do Adolescente no Brasil**. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília: Imprensa Oficial, 1990.
- _____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.
- _____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume I: Introdução. Brasília: MEC, Secretaria de Educação Fundamental, 1998.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BRUHNS, H. T. **A dinâmica lúdica**. Dissertação de Mestrado em Educação. Campinas: Unicamp, 1989.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus editorial, 1987.
- DARIDO, S. C. Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. **Perspectivas em Educação Física Escolar**, Niterói, v. 2, n. 1 (suplemento), p. 01-19, 2001.
- DEBORTOLI, J. A. Educação Infantil e conhecimento escolar. In: Carvalho, A. (org.) **Brincar(es)**. Belo Horizonte: Editora UFMG; Pró-Reitoria de Extensão/UFMG, 2005.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1989.
- FREIRE, J. B. SCAGLIA, A. J. **Educação como Prática Corporal**. São Paulo: Scipione, 2004.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil**: implicações na teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.
- KISHIMOTO, T. (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.
- _____. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- LEIF, J.; BRUNELLE, L. **O Jogo pelo Jogo**: a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **4 cores, senha e dominó**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

PIAGET, J. A **Formação do Símbolo na Criança**: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zandar, 1975.

RIZZI, L. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 1997.

_____. **Aprender com jogos e situações problemas**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

SCAGLIA, A. J. **O futebol e as brincadeiras de bola**: todos semelhantes, todos diferentes. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, 2003.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE MINAS GERAIS. **Conteúdo Básico Comum (CBC)** – Educação Física. Educação Básica - Ensino Fundamental e Médio, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.