



**FACULDADE DE INHUMAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DE INHUMAS
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

ROGÉRIO DIAS RODRIGUES

**JOGOS E BRINCADEIRAS: A importância do brincar e do jogo como ensino e a
aprendizagem**

**INHUMAS-GO
2021**

ROGERIO DIAS RODRIGUES

JOGOS E BRINCADEIRAS: A importância do brincar e do jogo no processo de ensino e a aprendizagem

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física, da Faculdade de Inhumas (FACMAIS) como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física

Professor (a) orientador (a): Esp. Ezequiel Pereira Lima.

**INHUMAS – GO
2021**

ROGÉRIO DIAS RODRIGUES

JOGOS E BRINCADEIRAS: A importância do brincar e do jogo como ensino e a aprendizagem

AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO DO(S) ALUNO(S)

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física, da Faculdade de Inhumas (FACMAIS) como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Inhumas, 04 de Junho de 2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Esp. Ezequiel Pereira Lima – FacMais
(orientador(a) e presidente)

Prof. Esp. Marcelo Galdino de Melo. – FacMais
(Membro)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

BIBLIOTECA FACMAIS

R696j

RODRIGUES, Rogério Dias

JOGOS E BRINCADEIRAS: A importância do brincar e do jogo como ensino e a aprendizagem./ Rogério Dias Rodrigues. – Inhumas: FacMais, 2020.
50 f.: il.

Orientador: Ezequiel Pereira Lima.

Monografia (Graduação em Licenciatura em Educação Física) - Centro de Educação Superior de Inhumas - FacMais, 2020.

Inclui bibliografia.

1.Ludicidade; 2. Jogos; 3. Brincadeiras; 4. Aprendizagem. I. Título.

CDU: 796

Dedico esta monografia à minha mãe e ao meu tio.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por chegar até essa etapa final de trabalho de conclusão de curso.

Aos meus familiares e especialmente a minha mãe Alessandra Dias, ao meu tio Danilo Dias e a minha vó Neuza Dias que me fortaleceu lá de cima ao lado de Deus. Agradeço aos familiares que me deram total suporte para estar aqui onde estou hoje. Agradeço também a Wanessa Quintas por todo apoio que me proporcionou.

Ao meu orientador Ezequiel Pereira que me auxiliou de forma clara e eficiente e que me conduziu até o final com total profissionalismo e paciência comigo.

Aos professores(as), especialmente ao Marcelo, Hamilton, Arita, Elma, Juliana, Elisabeth e aos demais que ao decorrer dos semestres do curso me proporcionaram total conhecimento para estar aqui onde me encontro hoje, com uma base acadêmica digna de aplausos e conhecimentos.

Aos colegas de curso Laura, Karine, Breno e Thiago que compartilharam todos esses momentos juntos, que dividiram experiências e amizade, gratidão por ter feito parte dessa turma.

“O sucesso nasce do querer, da determinação e persistência em se chegar a um objetivo. Mesmo não atingindo o alvo, quem busca e vence obstáculos, no mínimo fará coisas admiráveis” – José de Alencar

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT Associação Brasileira de Normas Técnicas

RESUMO

Temos como objetivo desta pesquisa, correlacionar os jogos e brincadeiras como forma de aprendizado. Discutindo as ideias: A importância dos jogos e brincadeiras para contribuir para a aprendizagem e o uso da ludicidade como fator primordial. A metodologia será a pesquisa em revisão da literatura. Por análise da literatura publicada. Mediante ao conhecimento apresentado por Kishimoto, Friedmann e Piaget. Compreendo que os jogos e brincadeiras são necessários para o aprendizado, sendo capazes de desenvolver habilidades, cultura, e integrar o meio social.

Palavras-chave: Ludicidade. Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem.

ABSTRACT

We have as a goal in this research the idea of correlating games and play as a way of learning. Discussing the ideas: The importance of games and play to contribute to learning, the use of playfulness as a primary factor. The methodology is the research in literature review. By analyzing the published literature. Through the knowledge presented by Kishimoto, Friedmann and Piaget. Comprehending that games and play are necessary for learning, being able to develop skills, culture, and integrating to the social environment.

Keywords: Playfulness. Games. Play. Learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 JOGOS E BRINCADEIRAS	13
1.1 CONCEITUAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS	13
1.2 JOGOS E CULTURA	20
1.2.1 JOGOS E CULTURA LÚDICA	22
1.3 JOGO ONTEM E JOGO HOJE	25
2 JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA	31
2.1 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	32
2.2 A IMPORTÂNCIA DO APRENDIZADO LÚDICO	33
3 CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES KISHIMOTO, FRIEDMANN E PIAGET	36
3.1 AS CONTRIBUIÇÕES DE KISHIMOTO	36
3.1 AS CONTRIBUIÇÕES DE FRIEDMANN	40
3.3 AS CONTRIBUIÇÕES DE PIAGET	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
REFERÊNCIAS	48

INTRODUÇÃO

Os Jogos e as brincadeiras, na sociedade atual, têm um importante papel social. Percebemos que estão no nosso dia-a-dia, seja no ambiente escolar ou não escolar, desde as primeiras fases da vida, influenciando, espontaneamente, até mesmo, a relação entre os sujeitos.

Primeiramente, é preciso entender a diferença entre jogo e brincadeira. Jogo é uma atividade com regras e brincadeira é uma atividade para descontrair. No ambiente escolar, os jogos e brincadeiras são trabalhados, não apenas nas aulas de Educação Física, mas, sim, por várias outras disciplinas. O estudo tem como propósito compreender a contribuição que os jogos e brincadeiras oferecem como mecanismo para o ensino e aprendizagem. Que o brincar não seja apenas um passatempo e, sim, um processo de aprendizagem.

Atualmente, muitas crianças não brincam como antigamente e isso é revelado por pesquisas que relatam que a maioria das crianças deixaram de brincar para usar aparelhos eletrônicos, apesar da existência de inúmeros jogos didáticos que podem ser aproveitados de uma forma positiva. Porém, a internet está sendo usada de forma não tão positiva, muitas crianças não estão brincando ou jogando fora das telas, devido ao comodismo de ficar de frente ao celular.

Analisando esse fato, podemos perceber a real importância de trabalhar jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física. Já que, fora da escola, está ficando escasso o brincar, que, na escola, seja um ambiente de resgatar essa a cultura, assim, motivando as crianças a explorar esse mundo divertido. Além de incentivar as crianças a ter hábitos de se movimentar, para que tenham um desenvolvimento integral.

Esta pesquisa objetiva analisar a relação dos jogos e brincadeiras como impulsor do processo de ensino aprendizagem; identificar a importância dos jogos como mecanismo para proporcionar experiências lúdicas às crianças; mostrar a importância que os jogos e brincadeiras podem oferecer na aprendizagem, ensinando conceitos e regras sociais; apontar as dificuldades encontradas no processo de aprendizagem e como jogos e brincadeiras podem resolver esta questão; além de compreender a questão do ensino e aprendizagem, e como os jogos e brincadeiras podem ajudar positivamente na questão da participação nas aulas, nas interações entre professor e aluno e aluno/aluno para o ensino e

aprendizagem. O presente estudo tem, ainda, como finalidade, defender a importância de jogos e brincadeiras para o ensino e aprendizado nas aulas de Educação Física.

Além disso, este trabalho propõe examinar a importância do brincar e do jogo no processo de ensino e aprendizagem. Ele consiste em mais um esforço no sentido de entender o papel do jogo e da brincadeira na Educação Física e pretende contribuir para a compreensão de certos parâmetros que nortearam o trabalho com o lúdico na Educação Física.

Ante o exposto, apresentamos o problema de nossa pesquisa, qual seja: como os principais autores têm apontado em suas pesquisas sobre os jogos e brincadeiras e como podem contribuir para o ensino e a aprendizagem nas aulas de Educação Física escolar?

Este estudo tem como relevância o resgate da importância do brincar para saber quais as contribuições dos jogos para o desenvolvimento global das crianças. Podemos perceber que o atraso na aprendizagem pode interferir no processo de desenvolvimento, pode gerar um acidente na vida das crianças, no qual eles se sentem inferiores por não aprenderem como o outro.

O professor possui um grande papel na construção da personalidade, na qual as crianças aprendem a tomar decisões próprias e solucionar suas dúvidas e dificuldades. Encontra-se algumas dificuldades na aprendizagem associadas a fatores neurológicos, que dificultam às crianças o processamento das informações. No ambiente escolar, o professor precisa se atentar na questão da trajetória dessas crianças. Jogos e brincadeiras são bem amplos, propiciando inúmeras possibilidades de intervenção pedagógica.

A metodologia a ser empregada será a pesquisa em forma de revisão da literatura.

A revisão de literatura refere-se à fundamentação teórica que você irá adotar para tratar o tema e o problema de pesquisa. Por meio da análise da literatura publicada você irá traçar um quadro teórico e fará a estruturação conceitual que dará sustentação ao desenvolvimento da pesquisa (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 01).

Os referenciais teóricos que nos darão pistas da temática serão construídos com base nas leituras de: Kishimoto(1997), Friedmann (1995) e Piaget (1973).

Para tal, a pesquisa foi dividida em três capítulos. No primeiro capítulo, será apresentada a fundamentação teórica de forma mais ampla, abordando os relatos de criações, modificações, os tipos e variações de jogos e brincadeiras; entender todo o histórico dos jogos e brincadeiras, desde a antiguidade até os tempos atuais; como eram vistos e como são vistos os jogos e brincadeiras; um estudo baseado em várias visões e pensamentos, que agregam a escrita deste estudo bibliográfico.

No segundo capítulo, vamos discorrer sobre jogos e brincadeiras na Educação Física. Neste capítulo, a ênfase dos jogos e brincadeiras será no ambiente escolar, praticado em aulas de Educação Física, no qual, através de uma revisão literária, iremos entender a importância dos jogos e brincadeiras como mecanismo de mediação para o ensino, em que o jogo se torna ferramenta para o ensino e a aprendizagem, assim, compreendendo que a aprendizagem lúdica (ludicidade) se torna o alvo deste estudo.

No terceiro capítulo, apresentaremos a visão de três autores (Kishimoto, Friedmann e Piaget), assim, abordando as contribuições que cada um deles trouxe para esse estudo bibliográfico. Através desses autores, iremos comparar a visão e entender quais contribuições que cada um nos mostra e, assim, poder visualizar essa ideia baseada em 3 pensamentos diferentes.

O estudo tem por finalidade entender a real relevância e importância que os jogos e brincadeiras possuem para o ensino e aprendizagem lúdica para os alunos no ambiente escolar através das aulas de Educação Física e, assim, poder agregar positivamente para desenvolvimento infantil.

1 JOGOS E BRINCADEIRAS

Jogos e brincadeiras são atividades lúdicas que cumprem a importante função de desenvolver diversas habilidades. O brincar faz com que as crianças aprendam a pensar e agir, treinando seu intelectual e físico. A partir desta pesquisa bibliográfica exata de diversos artigos e livros que discorreram sobre o tema proposto, abordaremos a ideia com o intuito de apresentar ao leitor a importância que os jogos e as brincadeiras têm para as crianças nas aulas de Educação Física.

A partir desse assunto, é possível constatar que o instrumento pedagógico (jogos e brincadeiras) usado pelo professor atrai a atenção das crianças, assim, ampliando os conhecimentos dos alunos e oferecendo o conteúdo através de mecanismo pedagógico (jogos e brincadeiras). Assim, o professor se torna o guia da aprendizagem dos alunos, e deve desenvolver, com as crianças, exercícios com jogos e brincadeiras de várias formas e variações, que contemplem os aspectos sociais, emocionais, intelectuais, físicos e dentre outros.

1.1 CONCEITUAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Primeiramente, precisamos entender a diferença das palavras jogo e brincadeira. Jogo é definição usada quando há regras, é sistematizado e organizado com finalidade de obter um resultado específico. Para entender melhor, jogo de dama, por exemplo, é um jogo de regras e formas definidas de se jogar, com objetivo de eliminar todas as peças; então podemos entender todo jogo desta forma. Já a brincadeira pode ser conceituada como uma atividade prazerosa, divertida e, principalmente, espontânea. Compreendo melhor, brincadeira é quando uma criança chama outra criança para brincar, sem saber qual brincadeira irão escolher, ali, elas criam e recriam brincadeiras espontâneas entre elas.

Segundo Bertoldo e Ruschel (s/d, p. 01):

a pergunta feita pelo professor: "- Vamos brincar?" ou ainda: "- Vamos jogar?" pode surtir o mesmo efeito em seus alunos por se tratar, afinal, de duas palavras com o mesmo significado, ou ele está propondo duas atividades, que, por serem distintas, podem dividir o grupo entre os que responderão: "eu prefiro brincar" e os que dirão "eu prefiro jogar"?

Diante desse exposto, nas aulas de Educação Física, principalmente, podemos compreender que o jogo e brincadeira possuem quase o mesmo significado, porém cada um utiliza propostas diferentes. Cada jogo e brincadeira tem sua especificidade, porém todos possuem a mesma ideia central, que é a ação de brincar, divertir e descontraír.

Buscando entender sobre como cada indivíduo explica o que seria o significado das palavras jogo e brincadeira, Bertoldo e Ruschel (s/d, p.01) dizem que pode-se encontrar pessoas que falam jogo e brincadeira como sinônimos, outros marcam a diferença que cada um tem através de sua experiência de vida. Os pontos-de-vista de Piaget, Winnicott e outros, afirmam que cada conceito está empregado de acordo com a vivência de cada um, desde o local em que as crianças nomeavam as suas ações de brincar.

Se pegarmos um dicionário de 50 anos atrás, por exemplo, obviamente, as palavras jogo e brincadeira vão ter um conceito empregado de acordo com concepção da época antiga. Na atualidade, há uma nítida diferença entre jogo e brincadeira, porém as duas palavras podem se considerar sinônimo de divertimento.

Vejamos como esses termos são definidos no dicionário Larousse:

Jogo = Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento". Seguem-se alguns exemplos: "jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra". "Brincadeira = ação de brincar, divertimento. / Gracejo, zombaria. / Festinha entre amigos ou parentes. Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro.

Diante de toda essa análise, fica o entendimento que: jogo possui regras, brincadeira utiliza espontaneidade. Depois desta compreensão conceitual, vamos entender o conceito baseado em várias visões de pesquisadores.

Ainda de acordo com Bertoldo e Ruschel (s/d, p.02), faremos uma revisão dos conceitos de jogo e brincadeira, de acordo com Benjamin, Didonet, Froebel, Piaget, Vygotsky e Winnicott.

Para Benjamin, o jogo está associado em como o adulto se coloca no mundo das crianças, desenvolvendo os brinquedos para elas. Acreditava-se que a criação imaginária do brinquedo é que determinava a brincadeira infantil, que na verdade é criada pelas próprias crianças.

Na visão conceitual de Didonet, todas as culturas, desde os tempos antigos, utilizam o brinquedo, sendo, a boneca e a bola, uns dos brinquedos mais antigos. Didonet relata que foram encontradas bonecas enterradas junto a túmulos egípcios antigos.

Froebel é uma figura importante no contexto educativo, onde ele analisa a fortuna educativa do jogo. Ele foi o primeiro a colocar o jogo como arte essencial para o trabalho pedagógico.

Piaget, por sua vez, dividiu o jogo em três aspectos: o jogo exercício, no qual é exercitada a função em si; o jogo simbólico, em que se utiliza um esquema de assimilação, e o jogo de regras. Piaget cita, ainda, uma quarta divisão, que é o jogo de construção, no qual a criança cria o seu próprio jogo.

Para Vygotsky, o jogo ultrapassa o que está habituado a fazer, preenchendo as necessidades irrealizáveis e trabalhando o domínio simbólico. Quando jovem, o jogo é que determina sua ação e, ao crescer, a criança coloca significado em todo o objeto, assim, o exercício de simbolismo só acontece quando o significado fica em primeiro lugar. Vygotsky diz que o jogo está dividido em três características: imaginação, imitação e regras.

Winnicott defende que a brincadeira é universal e fundamental para a saúde, facilitando o crescimento e a comunicação na psicoterapia. O jogo trás a simbolização, que é uma característica humana. Por que as crianças brincam? Foram citadas algumas motivações das brincadeiras: prazer, expressar agressão, controlar ansiedade, contatos sociais, entre outras motivações, que Winnicott relata oferecerem para quem executa as atividades lúdicas.

Assim, podemos chegar à conclusão de que o conceito de jogos e brincadeiras é bem amplo e variado, não havendo uma definição que possa explicar de forma única esses conceitos.

Huizinga (2001, p. 4) afirma que:

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição biológica do jogo. Algumas definem as origens e o fundamento do jogo em termos de descarga de energia vital superabundante, outras, como satisfação de certos “instintos de imitação”, ou ainda, simplesmente como uma necessidade de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida exigirá; segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como o impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como o desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma “ab-reação”, um escape para

impulsos prejudiciais, um restaurador de energia despendida por uma atividade unilateral, ou “realização do desejo” ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal [...].

Na concepção dos jogos e brincadeiras no ambiente da Educação Física, antigamente, havia milhares de estudos sobre a ideia de como definir o jogo, mas nenhuma poderia explicar de fato todo seu conceito. Sendo assim, Huizinga desenvolveu estudos que chegassem a mais uma definição, dessa vez mais assertiva, de jogo.

Huizinga (2001, p. 33) afirma que:

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 de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Assim, o autor nos diz que os jogos e brincadeiras podem ser atividades voluntárias, através de regras que são estabelecidas, nas quais quem pratica tem a sensação de diversão, consciência e aflição.

Para entender melhor a história dos jogos e brincadeiras e como a Educação Física pode inserir os jogos e brincadeiras nas aulas, é necessário, primeiro, descobrir onde surgiram os jogos; qual parte do mundo os desenvolveu; onde ocorreram os primeiros índices e manifestações das brincadeiras; se existe um autor para criação dos jogos e brincadeiras e quando os jogos e brincadeiras foram incluídos nas aulas de Educação Física. Diante desses questionamentos, é preciso compreender todo o contexto para que se possa absorver, de forma inicial, toda a trajetória dos jogos e brincadeiras dos tempos antigos até os tempos atuais, havendo várias modificações e complementações, que mudaram a visão do jogar e do brincar e tornaram uma visão de mais divertimento e aprendizado, principalmente nas aulas de Educação Física.

Segundo Kishimoto (2005, p.38-39):

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinaram papagaios, jogaram pedrinhas e até hoje as crianças ofazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através dos conhecimentos

empíricos e permanecem na memória infantil. Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestações espontâneas da cultura popular, as brincadeiras tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

Ao compreendermos o histórico dos jogos e brincadeiras e suas manifestações, percebemos que não se tem um registro pré-estabelecido que forneça informações sobre um autor que tenha criado os jogos e as brincadeiras. Assim, pode-se entender que os jogos e brincadeiras não têm registro de data de início de criação.

Segundo Huizinga (2019), os jogos e as brincadeiras são tão antigos quanto a espécie humana ou animal. O autor nos mostra que os jogos e brincadeiras são bastante arcaicos, suas primeiras manifestações vêm de muitos anos atrás, o brincar não é só praticado pelos humanos, mas pelos animais, também, que demonstram a sua vontade de brincar por gestos, sinais, movimentos e etc. Os animais brincam entre si, assim como os humanos.

O autor mostra que podemos perceber uma brincadeira em ações do dia a dia, como correr atrás de outra pessoa com intenção de divertimento, assim é, também, com os animais quando eles interagem entre si, correndo um atrás do outro, demonstrando, nesse simples ato, a diversão entre eles.

Os jogos e brincadeiras possuem vários aspectos para nossa vida cotidiana. Huizinga (2019) diz que, segundo uma teoria, o jogo é uma preparação da juventude para as tarefas sérias futuras; segundo outras teorias, o jogo é um tipo de exercício de autocontrole necessário para todas as pessoas; já outras teorias visualizaram o jogo como forma de impulso para escolha de aptidões físicas, como o desejo de competir através dos jogos; há, ainda, teorias que dizem que o jogo está destinado a uma ficção de perseverar o sentimento do valor pessoal. O que estas teorias têm em comum é que o jogo sempre está ligado a alguma coisa, nunca é só um jogo.

Diante disso, é difícil chegar a uma definição de jogo. Alguns apenas se preocupam em saber o que o jogo é em si mesmo e o que ele significa para os jogadores. A existência do jogo não está ligada à civilização ou outra visão do universo. Todo o ser que pensa, consegue compreender um jogo e entender que ele tem realidades autônomas. O jogo é irrecusável. Ao aceitar o jogo, aceita-se o espírito, pois ele vai além do material, ultrapassa a realidade física e só se torna

possível, pensável e compreensível, quando o espírito está presente; é capaz de quebrar o absoluto cosmos.

Se os animais brincam, quer dizer que o jogo é mais do que um simples ato mecânico. Quando se realiza a ação do brincar e temos a visualização disso, quer dizer que somos mais que seres racionais, porque o jogo é irracional. Quando se pensa na combinação de jogo e cultura, a ideia dos animais e seres humanos é brincar por ações mecânicas.

Então, podemos perceber que os jogos e brincadeiras não fazem parte apenas das aulas de Educação Física, mas de todas as disciplinas e de, praticamente, todo o processo de vivência. Jogos e brincadeiras estão presentes em toda parte, se analisarmos com mais atenção.

Huizinga (1938 p. 21) afirma que:

Encontramos o jogo na cultura como um elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase atual. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida comum.

Ainda para Huizinga (1938), os jogos estão sendo transferidos de geração para geração, as crianças aprendem brincadeiras com seus pais, familiares ou amigos. As crianças, ao envelhecerem e se tornarem adultos, automaticamente, transmitirão essa cultura para outras crianças, assim, esta nova geração da irá aprender a brincar, com mediação de um ser mais experiente e que tenha conhecimento da ação de jogar.

Não podemos deixar de analisar que as brincadeiras podem, também, ser aprendidas espontaneamente pelas crianças, porém, com o ensinamento de uma pessoa mais velha (Professor de Educação Física ou até mesmo os pais), ser tornar mais compreensível o entendimento de brincar e os aspectos que compõem as brincadeiras.

A geração antiga ensina à juventude, as brincadeiras tradicionais da época; sendo assim, algumas brincadeiras são mantidas da mesma forma de sua criação, em outras brincadeiras, ocorrem algumas mudanças nessa transição. Assim, podemos perceber que os jogos e brincadeiras oferecem conhecimento sobre culturas antigas e possibilitam, ao ser humano ou animal, desenvolver culturas novas, havendo, então, uma miscigenação cultural.

A Educação Física tem um rico conteúdo cultural sobre jogos e as brincadeiras têm um poder mágico, assim, consegue-se prender a atenção e interesse de todos. A criança e o adulto que não brinca está sujeito a ter uma omissão de uma vida mais mágica, encantadora e divertida. O que se sabe é que as brincadeiras encantam a todos que as executam, seja criança, adolescente, adulto ou idoso; porém ficam algumas dúvidas: O brincar deve ser separado nas aulas de Educação Física ou em casa? As crianças brincam com crianças, e os adultos jogam com os adultos? As brincadeiras são realizadas separadamente? É possível misturar as crianças e adultos em uma só brincadeira?

Kishimoto (1999, p. 72) mostra que não existe separação entre o mundo do adulto e o da criança:

Misturados com os adultos, participando de tudo na tribo, pequenos curumins não se distinguem por comportamentos particulares como o brincar. Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades e balham para sua subsistência. Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não pertencem ao reduto infantil. Os adultos também brincam de peteca, de jogo de fio e imitam animais. Não se pode falar em jogos típicos de crianças indígenas. Existem jogos dos indígenas e o significado de jogo é distinto de outras culturas, nas quais a criança destaca-se do mundo adulto.

Diante desse exposto, podemos compreender que, tanto na Educação Física, quanto no ambiente residencial, não há um mundo das crianças e um mundo dos adultos; quando se trata de brincar não há divisão de mundos, porque ao executar um jogo, tanto para os adultos, quanto para as crianças, o interesse em brincar é procurado por ambas partes.

Analisando essa ideia, o brincar pode ser “tudo junto e misturado”. Crianças, adolescentes, adultos e idosos podem, sim, participar da mesma brincadeira. As brincadeiras estão presentes desde a fase do nascimento até a fase do envelhecimento. É possível, portanto, misturar os adultos com as crianças, porém é de extrema importância entender que os limites de cada idade são diferentes, sendo que os adultos conseguem refletir e coordenar o corpo de modo mais rápido e as crianças têm um raciocínio intelectual e corporal menos rápido.

Assim, deve-se analisar esse aspectos para que possam brincar, no mesmo jogo, os adultos e crianças. Então, é necessário, aí, pensarmos na parte da adaptação do jogo, na qual se estabelece o grau de dificuldade, para que todos consigam cumprir a brincadeira no mesmo nível de objeção.

As brincadeiras podem ser praticadas em grupos de crianças, grupos de adultos e os grupos mesclados entre adultos e crianças. Quando há essa combinação de idades, em uma mesma brincadeira, pode ocorrer absorção de conhecimentos diversos; as crianças aprendem com os adultos, e os adultos aprendem com as crianças.

Não há, então, uma divisão entre idades e gêneros para jogar, quando estão todos em uma só brincadeira, ocorre aprendizado para ambos os lados: criança aprende com o adulto e adulto aprende com a criança, ocorrendo, assim, o aprendizado de novas culturas que serão transmitidas para gerações do futuro.

Ainda, segundo o historiador Johan Huizinga, autor do livro “homo ludens”, existe uma grande importância em observarmos o lúdico do jogo. Ele também trabalhou na conceituação do jogo, e foi o primeiro a se debruçar sobre os estudos para entender o lado filosófico do lúdico no jogo. Baseados neste estudo, chegamos à conclusão de que a cultura e a ludicidade nos jogos e brincadeiras vêm sendo destaque na disciplina de Educação Física, em que se utiliza o jogo como grande arma de aprendizagem e as crianças absorvem o conhecimento da vida de forma leve e divertida.

1.2 JOGOS E CULTURA

Brougère (1997, p. 8), ao descrever o brinquedo diz que:

[...] é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como um conjunto de significações produzidas pelo homem. Percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura.

Nas aulas de Educação Física, especialmente, a sensação ao brincar é algo grandioso, conquistando a todos que cultivam essa tradição do brincar e do jogar. Na Educação Física em especial, cada jogo tem seu significado, seu valor e sua fortuna cultural, que é trazida dos tempos antigos e se desenvolvem e crescem até os tempos da modernidade. Agora, vamos entender o jogo como fator cultural.

Para Bruhns (2003), os jogos estão vinculados à cultura dos povos, existindo uma conexão dos jogos com fatos mágico-religiosos, incluindo rituais que envolvem deuses. Grande parte dos jogos e brincadeiras foram elaborados e criados através

de aspectos relacionados ao namoro, casamento e demais ações que incluem fatores da vida, como feitiços, adivinhações, crenças em fantasmas e outros. Podemos compreender, então, que os jogos e brincadeiras foram correlacionados a fatores e hábitos da nossa vida e do nosso cotidiano. Existem inúmeros jogos que foram criados com base em casamentos, feitiços e crenças.

De acordo com Bernardes (2005) um jogo mais praticado pelas mulheres antigamente era o jogo das pedrinhas, sendo conhecido, na Grécia, como o jogo de Astragalissimo; em Roma, por Pentalina e, no Império Romano, entendido por jogo dos ossinhos; dentre vários outros nomes existentes pelo mundo. O jogo era uma ferramenta divina, no qual as mulheres encontravam os seus pretendentes jogando pedrinhas. Nos tempos atuais, ainda permanece a essência deste jogo, porém, de forma diferente, na qual o indivíduo joga 5 pedrinhas para cima e tem que pegar uma, duas ou quantas pedrinhas quiser, dependendo da regra estabelecida entre o grupo.

Uma brincadeira bem conhecida é a Pipa (ou Papagaio), que tem origem oriental, criada pelo general chinês Hao-sin. O general usava a pipa para calcular a distância que separava seu castelo e, também, os povos que viviam por ali utilizavam a pipa para mandar sinais, como pedidos de socorro. E, hoje em dia, principalmente nas aulas de Educação Física, continuamos com essa mesma ideia, porém de forma diferente. Podemos assimilar os usos de antigamente com os tempos atuais, nos quais a Pipa também é usada com essa mesma ideia nas favelas, onde os povos erguem pipa para anunciar aos traficantes que polícia está presente. Os jogos antigos permanecem nos dias atuais, porém com uma modificação da geração atual.

De acordo com Friedmann (2015, p. 55), o jogo tradicional é memória, mas também é presente. Ele assegura que:

[...] amarelinha, pião, papagaio, barra-manteiga, esconde-esconde e inúmeras outras brincadeiras estão hoje presentes na [atividade] lúdica, muitas vezes sob uma outra forma ou com outra denominação. Mas o conteúdo continua sendo o mesmo.

Na Educação Física, há uma abundância de jogos e brincadeiras, sendo eles de diversos tipos, estilos e maneiras diversificadas. E o interessante é que cada jogo tem uma essência própria, sua cultura e sua história. Todos os jogos possuem uma historicidade e característica próprias, devido ao fato de que o homem criou um

conceito e uma interpretação para cada brincadeira, baseando-se nos fatos da sua própria vida. Assim, as crianças compreendem os fatores e significados da vida e do desenvolvimento humano através da mediação da ferramenta jogos e brincadeiras, na qual pensam, repensam e chegam a uma conclusão, aprendendo a ter autonomia e decisão própria.

Kishimoto (1993, p. 15) afirma que:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

1.2.1 JOGO E CULTURA LÚDICA

Nas aulas de Educação Física, está sendo bastante utilizada a questão do lúdico. Sendo assim, devemos nos questionar sobre a conceituação da cultura lúdica.

Brougère (1998) fez uma tentativa de definição da cultura lúdica, e as consequências dessa cultura para as crianças numa visão psicológica e antropológica. Cultura lúdica é quando o jogo se torna possível.

Conforme Outeiral (1998), o trabalho de Winnicott:

Por que brincam as crianças?(1942), apresenta algumas motivações da atividade lúdica: para buscar prazer, para expressar agressão, para controlar a ansiedade, para estabelecer contatos sociais, para realizar a integração da personalidade e, por fim, para se comunicar com as pessoas.

A ludicidade nos jogos e brincadeiras vem sendo destaque na disciplina de Educação Física, a qual utiliza o jogo como grande arma de aprendizagem para que as crianças absorvam o conhecimento da vida de forma leve e divertida.

O historiador Johan Huizinga, autor do livro “homo ludens”, relata em seu livro sobre os jogos a importância do lúdico dos jogos. Ele também trabalhou na conceituação de jogo e foi o primeiro a debuscar seus estudos para entender o lado filosófico do lúdico no jogo.

Bateson e Goffman (1974), consideram o jogo como atividade de segundo grau, que possibilita significação de vida em outro sentido, como o fazer de conta, quebrando o sentido da vida do dia a dia. A cultura lúdica possibilita iniciar uma brincadeira, uma brincadeira que seja diferente da vida cotidiana.

Para os autores, a cultura lúdica tem a ideia oposta do jogo com regras, o lúdico se dá pela ideia de chamar o jogo de brincadeira, as quais permitem organizar jogos imaginários, faz de conta, ficção e de caráter imitação. Com a cultura lúdica, as crianças podem assimilar fatos da vida real, como, por exemplo, na brincadeira “papai e mamãe”, em que as crianças pegam fatos reais da vida adulta e colocam como formas de brincadeiras.

Bateson e Goffman (1974) defendem que a cultura lúdica pode levar a ideias de personagens, como super-heróis, entre outros similares; podem levar, também, a ideias de modas da atualidade, na qual utilizam os objetos, desenhos e fatos da vida na atualidade como forma de brincadeira. Quem nunca vivenciou assistir crianças brincando e dizendo ser um tal personagem? Todos nós, que já fomos crianças, passamos por essa etapa da vida, a qual nos colocamos neste mundo mágico, utilizando o lúdico como mecanismo de brincadeira.

Os autores mostram que a criança, voluntariamente, faz a construção de sua cultura lúdica através de brincadeiras, nas quais observam os adultos e suas ações e transformam sua percepção em forma de brincadeira. Essa observação pode aumentar positivamente a cultura, isso significa que a cultura não é apenas transferida de geração para geração, em que as crianças recebem a cultura tradicional pela geração passada; mas a criança pode, também, reconstruir essa cultura de forma voluntária e espontânea, uma vez que as crianças têm uma interpretação própria dos objetos e pessoas, criando sua própria brincadeira, simbolizada nos aspectos observados por elas.

Bateson e Goffman (1974) mostram que, porém, só é possível a construção de novas culturas baseados na observação de culturas antigas. A cultura está sendo vista com mais ênfase pelas crianças através das mídias, como a televisão ou outro aparelho similar, que possibilite à criança ver e interpretar através do brinquedo. Atualmente, esses são os mecanismos mais utilizados pelas crianças para interpretar a cultura lúdica.

O professor de Educação Física, ao colocar seus alunos para praticar brincadeiras, automaticamente, faz com que as crianças, logo na infância,

desenvolvam a autonomia que a vida exigirá no futuro. Borba (s/d p.46) discorre, no livro "Memórias Inventadas", sobre a infância, o universo das brincadeiras praticado pelas crianças. Na obra, o autor diz que as brincadeiras ajudam a ver o mundo com uma visão diferente, criando intimidade com as coisas que o cercam. As crianças transformam objetos em brinquedos, criam cenários na imaginação, transformam tecido em vestimenta de príncipes, fadas e etc.

Para o autor, a construção feita pelas crianças é levada pelo simbolismo e o imaginário. O brincar abre portas para milhares de possibilidades de interpretação e concepção das coisas. Com o imaginário, as crianças usam e abusam de sua criatividade na hora de imaginar as brincadeiras e os fatos, possibilitando, principalmente, que elas saiam da "bolha" e vejam o mundo da forma que imaginam.

Segundo Borba (s/d), as crianças usam de gestos, expressões e palavras, sendo os criadores das próprias histórias, nas quais usam as pessoas imaginárias: pai, mãe, fadas, sapo, cachorro, dentre outros. Quando pensamos na relação de brincadeira e cultura, o ato de brincar vai além de imaginar e se divertir; as crianças, além de usarem a expressão e a comunicação, se reconhecem como sujeito na sociedade, e adquirem conceitos culturais.

Borba (s/d p.49) afirma ainda que:

Desde pequenas, as crianças desenvolvem situações de interação com os mais velhos, que constituem formas essenciais de aprendizagem do brincar. As brincadeiras que os adultos fazem de se esconder sob pedaços de pano ou outros anteparos, e a seguir provocar a surpresa dos bebês ao achá-los, são exemplos desse tipo de interação lúdica. As manifestações de contentamento do bebê estimulam a continuidade da brincadeira e, gradativamente, este vai assumindo papel mais ativo, ocupando também o papel do adulto. A criança aprende a reconhecer certas características definidoras da brincadeira: o aspecto fictício, pois a pessoa não desaparece de verdade, trata-se de um faz-de-conta, de um plano diferente da realidade imediata; a repetição que mostra que se pode sempre voltar ao início, sem que a realidade se modifique; a necessidade do acordo entre os parceiros de brincarem juntos e uma ausência de conseqüências e de compromisso com resultados, pois é mais importante o modo como se brinca do que aquilo que se busca.

1.2.3 JOGO ONTEM E JOGO HOJE

Compreendendo a ideia dos jogos, ficam questões a refletir: Como eram os jogos na época antiga? Como está o jogo agora?

Bernardes (2005), autor do estudo “Jogos e brincadeiras: hoje e ontem”, levanta questões sobre as brincadeiras estarem presentes no dia a dia das crianças, no século XX, e faz questionamentos, tais como: A rua continua sendo o local onde as crianças brincam com vizinhos, amigos e familiares? O local, antes usado para muitas brincadeiras, foi roubado pela urbanização, pela grande movimentação de veículos, o que dificulta os pais a deixarem as crianças brincarem na rua, por receio das crianças sofrerem algum acidente causado por veículos, ou por medo da grande violência urbana, que impede as crianças de brincar com segurança, uma vez que as ruas têm se tornado perigosas por acontecerem assaltos, sequestros e outros tipos de ações negativas.

Bernardes (2005) defende que, independente de tudo, a ação de jogar é de extrema importância para todos os seres vivos, mesmo que os jogos e brincadeiras não sejam como antes. A importância do ato de jogar é de extrema relevância, os jogos possuem uma riqueza de instrumentos numerosa, vários pesquisadores, historiadores, psicólogos, professores, antropólogos estudaram o jogo como um todo.

O lúdico foi visto como arma fundamental para o desenvolvimento das crianças. Segundo Kishimoto (1999, p.11):

(...) o jogo e a criança caminham juntos desde o momento que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Pensando em uma conceituação de lúdico, Huizinga (2001), ao analisar o jogo como elemento da cultura, mostra que o lúdico não é uma atividade inata, biológica, não surge de forma natural, na criança.

Huizinga (2001, p. 33) relata que:

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

A brincadeira é voluntária e espontânea e as crianças, principalmente, possuem a autonomia de serem livres, podendo se expressar e imaginar de acordo

com sua respectiva visão de mundo. Claro que muitas ações são observadas pelas pessoas que a cercam, porém, no final, a decisão sempre será de acordo com sua visão de mundo, uma visão mais divertida, fantástica e mágica.

Ainda, Bernardes (2005), que analisou os estudos de Huizinga, diz que o jogo tem ações livres e que possibilita a criança sair da vida cotidiana e entrar para um mundo mágico de fantasias. A criança que quebra as regras é considerada como um jogador que desmancha prazer, porque destrói toda a brincadeira imaginária. Bernardes (2005) diz, ainda, que os jogos e brincadeiras possibilitam interações sociais, comunitárias e fazer com que as crianças aprendam a se colocar no lugar do outro.

Oliveira,(2001, p. 01) afirma que:

Essas características, apontadas por Huizinga, são fundamentais para o desenvolvimento infantil, particularmente ao se compreender que a cultura possui um caráter lúdico. Brincando e jogando, a criança estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações. Aprender a ganhar, mas também a perder. Na experiência lúdica, a criança, assim como o adulto, cultiva a fantasia, vivencia a amizade e a solidariedade, traços fundamentais para se desenvolver uma cultura solidária na sociedade brasileira atual como demonstra.

Diante de todo esse exposto acima, entendemos que os jogos e brincadeiras são de grande relevância para as crianças, para se tornarem cidadãos conscientes do certo e do errado; destacamos, ainda, que as brincadeiras são de grande importância para o desenvolvimento e formação humana dessas crianças em meio à sociedade. Porém a brincadeira vem perdendo espaço para as tecnologias e, hoje em dia, foram trocadas as brincadeiras tradicionais, por brincadeiras tecnológicas, oferecidas por celulares, tablets, televisão, videogame e outras tecnologias parecidas.

Schiffel e Santos (2012) fazem as seguintes pontuações: as crianças, na atualidade, vêm preferindo ficar sentadas em frente às tecnologias do que usar as brincadeiras reais, muitas ficam até “birrentas” por deixarem os jogos virtuais por uns minutos. Através destas tecnologias, que são oferecidas às crianças sem nenhum tipo de regras, muitas mergulham em sites de relacionamento, nos quais constroem amizades artificiais. Diante dessa perspectiva, podemos entender que as crianças

não desenvolvem a consciência de suas emoções, e muito menos reconhecem as emoções do próximo.

Nas décadas de 1980 e 1990, a recreação era uma atividade lúdica comum entre as crianças, não quais diversas brincadeiras eram praticadas por todas as crianças, como por exemplo: amarelinha, pique-pega, esconde-esconde, salva bandeirinha, dentre outras brincadeiras tradicionais; todas essas brincadeiras eram consideradas brincadeiras naturais e espontâneas na vida de toda criança. Na atualidade, infelizmente, essas brincadeiras estão perdendo espaço e a maioria das crianças deixam de brincar, então, elas vêm deixando de existir nas vidas de muitas crianças.

É muito importante resgatar as brincadeiras para que as crianças tenham o hábito de brincar, assim, estimulando corpo, mente e espírito, cuidando da saúde também e evitando a imobilidade e o sedentarismo. Nesse momento, as crianças se encontram distantes das práticas corporais devido ao comodismo de ficar frente ao celular, podemos até temer a alienação intelectual e problemas da ordem do movimento.

Analisando toda essa ideia, não tem como não se dar por importante as práticas de brincadeiras no processo de desenvolvimento humano dessas crianças.

Schiffel e Santos (2012, p.11) fazem a seguinte afirmação:

Conhecido e chamado de várias formas: Jogos, Brincadeiras, Atividades Lúdicas, Atividades Recreativas, entre outros, os jogos são importantes pois 'estimulam o autocontrole, a persistência e a capacidade de motivação, auxiliam na elaboração de valores, possibilitando transpor nossas vivências lúdicas para nossa vida cotidiana. Além disso, nossa herança genética nos dota de elementos que contribuem com a formação de nosso temperamento e através das mais variadas vivências proporcionadas pelos jogos e brincadeiras, podemos desenvolver nossa inteligência emocional e a capacidade de aprendizagem progressiva .

Compreendendo agora a ludicidade: Qual é o conceito de lúdico? Quem foram os precursores para o desenvolvimento do lúdico no Brasil? De acordo com Sant'Anna e Nascimento (s/d), lúdico se origina do latim *ludus*, que significa brincar.

A história do lúdico, no Brasil, se deu pelos portugueses e os negros e a forma com a qual eles desenvolveram essa cultura lúdica que cultivamos até os dias de hoje. Na época antiga, houve miscigenação dos povos e raças, na qual cada um possui suas crenças e culturas, cada um com sua diferente característica cultural;

diante disso toda essa mistura torna nosso país mais rico e diversificado culturalmente.

Toda essa cultura deve ser utilizada de forma universal para as crianças, assim, resgatando a cultura, para que seja transferida para geração futura. Os jogos e brincadeiras de hoje foram criados por base da miscigenação cultural de raças, etnias, crenças e etc. Porém não se tem a certeza de onde se originou todo esse esquema. Deve-se oportunizar sempre, para as crianças, esse resgate do histórico da cultura. Os índios sempre mantiveram a tradição de ensinar às crianças o hábito de caçar, pescar, dançar e outras ações praticadas por eles, até mesmo na atual época. Antigamente, eram as crianças que criavam seus próprios brinquedos, com materiais adquiridos na natureza.

O olhar dessa ação é diferente, tem o olhar dos adultos que caçam com a intenção de sobrevivência, e o olhar das crianças com a intenção apenas de diversão. As crianças de Portugal, quando chegaram ao Brasil, não tinham como objetivo de ludicidade a intenção de sobrevivência, tinha o ato de lazer e o desenvolvimento intelectual; os costumes trazidos de Portugal eram diferentes dos costumes dos índios e dos negros. Na idade média e moderna, mais ou menos no século XV, a igreja católica considerou o jogo algo profano.

Buscando a associação da brincadeira com o lúdico, tivemos diversas contribuições de vários estudiosos e a maioria deles chegou à conclusão que é de relevância e importância o ensino através das brincadeiras para o desenvolvimento infantil.

Segundo Cardia (2011), já vem de natureza o ato de brincar, sendo uma ação de extrema importância; tais ações, podem gerar muitos benefícios sociais, cognitivos, afetivos e motores ainda na infância. O conceito de lúdico pode expandir-se para o brincar individual, coletivo, livre ou regado.

Quando se utiliza o lúdico, se abre portas para as crianças entrarem no mundo onde elas podem se expressar, e permitir que assimilem os novos conhecimentos; através do lúdico, criamos mecanismos que possibilitam às crianças mergulhar no simbolismo e imaginário, usando a linguagem para dar limites entre imaginação e real.

Diante desta análise, entendemos que o lúdico não é apenas lazer, vai além da diversão; o lúdico é visto como um fator agregado ao conhecimento, que os educadores e familiares têm como objetivo, apresentar às crianças através das

brincadeiras. Não se pode usar as brincadeiras apenas como finalidade prazerosa; deve-se ter como objetivo usar o prazer como mecanismo fortalecedor para o desenvolvimento dessas crianças, que, através de jogos, podem desenvolver seu aprendizado de forma tranquila e divertida.

O papel do lúdico como forma de desenvolvimento infantil tem sido olhado de forma relevante. De acordo com Dallabona e Schmitt (2004), é brincando que as crianças desenvolvem suas habilidades. Habilidades que permitem que as crianças façam questionamentos internos e/ou externos, criando e construindo, assim, seu próprio pensamento.

Como podemos analisar acima, a ludicidade vem sendo observada com um olhar mais clínico, no qual a relevância do lúdico vem sendo caracterizada como fator importante para o desenvolvimento infantil. Através do brincar, as crianças desenvolvem, espontaneamente, habilidades motoras e cognitivas.

De acordo com Dallabona e Schmitt (2004), brincar é sinônimo de aprender, porque brincando e jogando, ao mesmo tempo, a criança reflete, assim, podemos juntar o jogo, o lúdico e a educação. Sendo mediadas pelos os jogos é que as crianças trabalham a sua postura diante dos fatos da vida e do nosso cotidiano, é, então, que se preparam para vida e a realização de suas ações próprias e necessárias, assimilando diferentes tipos de culturas e crenças, sabendo cooperar e respeitar os limites.

Compreendendo o jogo como sinônimo de aprendizagem, no qual o ato de brincar proporciona o conhecimento às crianças no seu desenvolvimento de aprendizagem, o aluno, nas aulas de Educação Física, se submete ao jogar e brincar e, assim, automaticamente, as crianças desenvolvem o pensamento reflexivo.

Os autores citados mostram que, acima de tudo e de todos esses processos, necessitamos do lúdico como fator primordial para o fácil entendimento dos fatores da vida. Além de proporcionar prazer, o jogo proporciona conhecimento, assim, tornando as crianças mais experientes para lidar melhor com as ações diárias.

Possibilitando a liberdade de ação e praticando as atividades lúdicas, é necessário que os professores, em especial, tenham estudos para utilizar pedagogicamente o jogo como mecanismo facilitador para a aprendizagem e o desenvolvimento humano. Assim, atingindo o sucesso pedagógico e o sucesso do ser como cidadão na sociedade.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

O direito ao brincar, além de ser reconhecido pela Constituição Federal de 1988, é previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), em seu artigo 16, IV, no qual é citado: “o direito à liberdade compreende os aspectos dentre eles: brincar, praticar esportes e divertir-se”. (BRASIL, 1990, s/p).

O brincar possui seus benefícios e, sendo assim, deve ser valorizado, de forma que cada aluno tenha a oportunidade de vivenciar essa experiência, seja de brincar ou jogar. O objetivo da Educação Infantil, segundo a Lei de Diretrizes e Bases, 9394/96: “É desenvolver o educando de forma integral. Os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil têm como objetivo desenvolver várias competências no educando ao mesmo tempo, trabalhando o aluno num todo e não de forma fragmentada” (BRASIL, 1996).

A Base Nacional Comum Curricular (2018) atribui à brincadeira um papel essencial na educação infantil, como já sugerem as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI). A brincadeira figurar nela como um dos direitos de aprendizagem e de desenvolvimento, ao lado do direito de conviver, participar, explorar, comunicar e conhecer-se.

Podemos dizer que os jogos e brincadeiras já são vistos com um olhar de mais obrigatoriedade, fundamentado por leis que defendem a inclusão dos jogos e brincadeiras para a educação infantil.

Neste capítulo, vamos entender sobre a importância de usar os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física. A importância de organizar o jogo para que tenha um sentido significativo e não apenas o divertimento, mas a junção da ludicidade com o aprendizado. Compreender como o jogo pode contribuir para o ensino/aprendizagem dos alunos. De que forma utilizar os jogos e brincadeiras para que haja um melhor aprendizado. Como ensinar os conteúdos das aulas de Educação Física de forma adaptada aos jogos.

Para entender melhor, vamos a um exemplo: pensar como, com o auxílio de jogos e brincadeiras, podemos ensinar fundamentos metodológicos do futebol, voleibol, basquete e outras modalidades esportivas de forma que a compreensão seja facilmente captada pelas crianças, uma vez que sabemos que modalidades esportivas são complicadas de aprender tanto intelectual, quanto motoramente, assim como outros conteúdos que são abordados nas aulas de Educação Física.

Neste capítulo, nossa pesquisa busca apresentar as contribuições e debates levantados pelos autores Kishimoto e Friedmann, buscando fazer uma análise referencial para apresentar a importância dos jogos e brincadeiras para crianças.

2.1 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Pereira e Sousa (2015, p. 02) fazem uma colocação sobre jogos e brincadeiras aplicada de forma organizada, afirmando que:

Os jogos e brincadeiras utilizadas de forma adequada como recurso pedagógico poderão contribuir para o processo de aprendizagem das crianças na escola, especialmente na educação infantil, pois estes recursos neste contexto retém o interesse da criança possibilitando assim, o seu desenvolvimento global de habilidades necessárias para processo educativo.

Diante da citação acima, podemos chegar a uma reflexão sobre a importância do professor usar os jogos e brincadeiras, de maneira sistemática e significativa, para que o aluno, através das brincadeiras, possa se divertir, mas, também, aprender conteúdos que sejam mais complexos de se compreender. Com a mediação do divertir, o conteúdo complexo se torna facilmente compreendido pelos alunos.

De fato, sabemos que uma aula chata e metódica pode nos deixar no tédio, sem interesse em querer aprender, mas uma aula bem estruturada, na qual usamos a diversão para resgatar a atenção dos alunos, aí sim podemos visualizar a aprendizagem acontecer de maneira simples e eficiente.

Nos tempos atuais, não há mais dúvidas que os jogos e brincadeiras, ou, melhor dizendo, a ludicidade está sendo a ferramenta pedagógica mais usada pelos professores de diversas disciplinas, e não apenas na Educação Física. Não podemos deixar de questionar dois fatores: aprender brincando ou brincar aprendendo?

Sem sombras de dúvidas, aprender brincando seria a resposta correta. Afinal, aprender brincando faz referência à utilização de teorias através dos jogos; já, brincar aprendendo, acontece quando as crianças, ao brincar livremente, desenvolvem compreensão espontaneamente, de acordo com as relações entre si.

Assim, através da diversão, as crianças conseguem desenvolver diversas habilidades: motora, intelectual, social e várias outras que podem ser desenvolvidas usando os jogos e brincadeiras como recurso para o ensino e aprendizagem de qualidade e eficiência.

Piaget (1976, p. 160) afirma sobre o jogo:

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à 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 que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil

De acordo com a visão piagetiana, podemos entender que o jogo possui mecanismo para desenvolver o aprendizado das crianças de várias formas, seja social, motora ou intelectual. O jogo é usado de forma com que as crianças aprendam de forma lúdica e imaginária todos os sentidos e perspectivas para o mundo real.

Todos os jogos e brincadeiras possuem um significado por trás, esses significados dos jogos são o que permitirá que os educandos desenvolvam o seu conhecimento. E é aí que as crianças irão criar seu pensamento e absorver novos conhecimentos de forma espontânea, divertida e alegre; assim, o ato de aprender se torna um prazer.

Os jogos e brincadeiras possibilitam mexer com a imaginação de cada aluno, sendo assim, automaticamente, cada criança cria e recria soluções para os problemas que foram encontrados, sendo fortemente aptas a enfrentar os problemas como: o medo, a dor, a perda, o significado do bem e do mal, do certo e errado, e outras situações no meio em que vivem.

Ao engrandecer o jogo, podemos ter a percepção de que ele é uma atividade natural e sincera, que toda criança deve passar por essa experiência, sendo, necessariamente, importante para todos os alunos. Não esquecendo, é claro, que o brincar é direito de toda criança.

2.2 A IMPORTÂNCIA DO APRENDIZADO LÚDICO

As autoras Pereira e Sousa (2015) fazem um relato sobre as contribuições de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem da educação infantil. Elas discursam sobre a questão da criança aprender brincando, visto isso, o professor deve manter os jogos e brincadeiras sempre frequentes em suas intervenções pedagógicas como recurso para o desenvolvimento global dos alunos, assim sendo, esse recurso pode facilitar às crianças a aprendizagem de forma prazerosa, como gostam, de forma divertida.

Acredita-se que, ao brincar e ao se divertirem, os alunos aprendem a desenvolver o meio social, a interpretar as regras, integrar-se ao grupo, a dividir, competir, seguir e cumprir as regras. Assim, os professores e a escola podem agregar o uso de material concreto e de jogos e brincadeiras para que as crianças aprendam de forma fácil, agradável e eficiente.

Quando brincamos, revivemos situações do dia a dia, sendo assim, conseguimos compreendê-los. A brincadeira estimula a percepção para explorar o meio que se vive, criar ideias e representar em suas imaginações. Sendo fundamental e de extrema importância para o desenvolvimento infantil, tratando-se de uma atividade impregnada de valores, hábitos e normas, que mostra o modo de agir e pensar de um grupo social.

Para Lopes, (2005, p. 35) “o jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta”.

Ramos, Ribeiro e Santos (2011, p. 42) destacam várias contribuições no que tange à aprendizagem lúdica, sendo elas:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade. Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação. Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento. O jogo é essencial para a saúde física e mental. 41 O jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

Conforme citado acima, podemos entender que as contribuições de uma aprendizagem lúdica é fundamental; é onde os alunos desenvolvem afeto social, físico e intelectual. Através disso, a criança se insere na sociedade; através do jogo, a criança pode vivenciar a vida adulta de forma lúdica, ação em que agregam o real e o não real. Brincar é uma necessidade, assim como várias outras, como, por exemplo, se alimentar bem, praticar exercícios físicos, educação, entre outros.

De acordo com Luckesi (2002, p. 18):

Quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisas semelhantes. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o Sujeito.

O autor, acima através de sua ideia, afirma que cada pessoa tem sua experiência interna, não o grupo como um todo, mas cada pessoa possui sua própria experiência, e, juntos, às agregam, somam e englobam. Nas aulas de Educação Física, trabalhar essa ideia é fundamental, é ali onde as crianças têm suas experiências internas (individual) e externas (coletivas), assim, tendo o desenvolvimento infantil através dos jogos e brincadeiras e a socialização cultural.

3 REFLEXÃO DA VISÃO DOS AUTORES KISHIMOTO, FRIEDMAN E PIAGET

Neste capítulo, iremos comparar a visão de pensamentos de Kishimoto, Friedman e Piaget. Esses autores tratam sobre as contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento global para as crianças.

Cada autor tem um pensamento diferente, porém a ideia central é a mesma, de que os jogos e brincadeiras funcionam como mecanismo para o desenvolvimento das crianças.

Apresentaremos, então, as contribuições de cada autor separadamente.

3.1 AS CONTRIBUIÇÕES DE KISHIMOTO

De acordo com Kishimoto (1994), definir o que é o jogo não é uma tarefa fácil, pois, ao ouvir a palavra “jogo”, cada um pode entendê-la de modo diferente, podendo estar se referindo a jogos de crianças, jogos de animais, adultos ou, até mesmo, a cantigas de roda, xadrez e vários outros jogos.

Expressar o significado de jogo não é uma tarefa fácil, essa conceituação é bastante ampla, contendo diversas variações e possibilidades.

Assim, Kishimoto (1997) mostra que a brincadeira/jogo é instrumento de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois, se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado crucial na formação e na aprendizagem.

A criança aprende de forma espontânea e prazerosa, segundo Kishimoto (1997), que defende a ideia de que o brincar e suas variações se tornam mediação necessária para todos os alunos nas aulas de Educação Física.

Kishimoto (1994, p. 107) diz que:

Assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, como mera ação de nomear. Empregar um termo não é um ato solitário, mas subentende todo um grupo social que o compreende, fala e pensa da mesma forma. Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura da sociedade.

Ainda segundo ela, o jogo está conectado ao sonhar, ao explorar os pensamentos, lugar onde se consegue imaginar e simbolizar, sendo ideal que os

professores ofereçam educação para as crianças com base nos jogos e linguagens artísticas, que, segundo Kishimoto, apresentam uma representação da realidade, proporcionando à criança o jogo com a metáfora humana.

Assim, podemos perceber que as crianças, em especial, necessitam dos jogos e brincadeiras para sua formação humana. Vamos a um exemplo para compreendermos: em uma aula de Educação Física, se trabalha os jogos e brincadeiras de forma simbólica para que as crianças aprendam, de forma imaginária. Através desse trabalho simbólico nas brincadeiras, as crianças conseguem facilmente resolver qualquer problema na vida real.

Kishimoto (2001, p. 18) afirma que:

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Kishimoto (1997) ressalta, ainda, que os jogos e brincadeiras são instrumentos de extrema importância para aprendizagem e desenvolvimento das crianças, assim, a criança aprende espontaneamente e os jogos e brincadeiras passam a se tornar significado relevante na formação e na aprendizagem na educação infantil.

Nas aulas de Educação Física, o brincar e jogar já tem sido visto pelos professores como um dos maiores mecanismos para levar, de forma leve e tranquila, o aprendizado para os alunos, principalmente na educação infantil.

Kishimoto (1997) mostra diversos estudos, e, através desses estudos, traz um sinal para os educadores. A autora reforça a importância de que os professores entendam, aprendam e descubram a verdadeira essência do brincar, além da importância do jogo para a educação infantil; enfatizando, ainda, que os professores entendam que esse momento não seja apenas passa tempo, mas que o jogo possa possibilitar às crianças, não apenas sonhar e imaginar, mas, neste momento do brincar, na educação infantil, absorver o máximo de conhecimento e informações, de forma eficientemente prazerosa.

Percebemos que brincar aprendendo é uma ótima ferramenta para se trabalhar nas aulas de Educação Física. Só não podemos deixar de lembrar que o

aprendizado deve ser o foco nas brincadeiras, e não o divertimento. As brincadeiras devem ser usadas como precursoras para transferir o conhecimento para as crianças.

Kishimoto (1993) diz que o jogo tem várias origens e culturas, que são oferecidas por diversos e diferentes jogos; tendo como função, criar e aperfeiçoar uma convivência entre as crianças, definindo regras, critérios e sentidos, permitindo, assim, que as crianças tenham um convívio social democrático. "Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social" (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

O conteúdo cultural que existe nos jogos e brincadeiras é fabuloso. As crianças, ao jogarem e brincarem, automaticamente, resgatam toda aquela essencialidade que possuem os jogos e brincadeiras. Cada jogo possui sua explicação cultural, assim como as experiências ao brincar possibilitam que as crianças criem e recriem novas brincadeiras com suas novas essências culturais.

Kishimoto (2001, p.17) afirma que:

O jogo pode ser visto como um objeto, uma atividade que possui um sistema de regras a ser obedecido pelos participantes e que distingue uma modalidade de outra, também pode ser apenas um vocábulo usado no cotidiano para designar algo dentro de um determinado contexto social. Assim, pode-se compreender o jogo: diferenciando significados atribuídos a ele por culturas diferentes, pelas regras ou pela situação imaginária que possibilita a delimitação das ações em função das regras e pelos objetos que o caracterizam.

Após essa análise de sentidos e conceitos do jogo, Kishimoto esclarece as ideias e diz que, no primeiro sentido, "[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui." (KISHIMOTO, 2001, p. 17). Sendo assim, o significado pode ser distinto, pois depende da cultura da época. Já no segundo sentido, Kishimoto dá por referência a regras, maneiras e formas de se jogar, assim, podendo saber diferenciar um jogo do outro. Já no terceiro sentido, o jogo é visto como um objeto que materializa as brincadeiras, por que tais jogos não podem ocorrer sem a presença de um objeto.

A autora pensa que os jogos e brincadeiras conectam a criança ao mundo imaginário, mundo mágico e cheio de fantasias. Sabe aquele desenho animado que assistimos quando éramos crianças, onde tudo era fantástico e mágico? É nesse

sentido que Kishimoto transparece sua visão de que, através dos jogos e brincadeiras, as crianças conseguem se imaginar no mundo encantado que visualizou nos jogos e brincadeiras.

Assim, através da imaginação das crianças, os jogos e brincadeiras permitem que elas continuem sonhando e imaginando um mundo mágico. Kishimoto também afirma que é de extrema relevância que os professores trabalhem os jogos e brincadeiras com as crianças, um fator primordial a ser oferecido para os alunos.

Kishimoto pensa, também, que o jogo está vinculado ao sonhar, imaginar e jogar através de fatos da vida cotidiana e que, jogando, a criança se coloca no processo de se tornar realmente humano, sendo esse o sentido da metáfora humana apresentada por Kishimoto.

Para a autora, o jogo e a brincadeira são parte fundamental do desenvolvimento infantil, pois é através deles que a criança aprende de forma intuitiva e espontânea, baseando-se nas relações e interações sociais com outras crianças, compartilhando experiências, emoções, sentimentos, decisões, entre outros.

Kishimoto relata que, para desenvolver o aprendizado da educação infantil, devemos vincular o processo de ensino aos jogos e brincadeiras, nos quais as crianças adquirem o conhecimento espontâneo, uma vez que os jogos e brincadeiras se tornam um componente indispensável para a formação humana das crianças; reforçando, ainda, que os professores, em especial, aprendam e visualizem a essência que os jogos e brincadeiras carregam como bagagem cultural e que é nesse processo de transições de origens, que as crianças brincam e aprendem de forma lúdica.

Kishimoto aponta, também, que os jogos e brincadeiras trazem uma riqueza de crenças, origens e culturas por trás do brincar, assim, aprendem costumes antigos, formas e regras a serem seguidas, aprendendo a respeitar, tanto as regras, como a cultura do outro, evitando, então, preconceitos ou algo similar, assim gerando uma convivência social mais democrática e respeitosa entre as crianças.

Kishimoto (2001, p.17) afirma que, “[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui.”, assim, Kishimoto aponta três sentidos. O primeiro sentido pode ser diferente dependendo de cada cultura da época atual; o segundo sentido está relacionado a regras e padrões pré estabelecidos e o terceiro sentido traz o pensar do objeto, uma vez que algumas

brincadeiras podem ocorrer sem objeto, mas outras não podem ser executadas sem a presença de um objeto.

3.2 AS CONTRIBUIÇÕES DE FRIEDMANN

Friedmann (1995) afirma que todas as formas lúdicas acontecem em algum momento no desenvolvimento do ser humano, porém, o momento, a idade ou a especificidade variam conforme cada criança, cada grupo e os materiais e atividades disponíveis.

Para a autora, o jogo contribui para o desenvolvimento da criança, principalmente na educação infantil, em que é dada a oportunidade de manuseio de objetos em um ambiente favorável para o seu aprendizado e, com isso, ela retém o conhecimento.

Friedmann (1996, p. 40), escritora e autora de vários livros, afirma que:

[...] Quando se afirma que este tem a ver com as tradições populares não se pode cair na ideia de que este seja sobrevivência intocada, que somente foi criativo e dinâmico no lugar e no grupo onde originou: em qualquer cultura, tudo é movimento. O ser humano faz, refaz, inova, recupera, retoma o antigo e a tradição inova novamente, incorporando o velho no novo e transformando um como poder do outro.

Sendo assim, de acordo com a autora, podemos entender que a cultura que existe por trás dos jogos é reinventada e reformulada todos os dias. De acordo com cada geração, a cultura vai sofrendo transformações e a cultura dos jogos também segue nesse embalo, sofrendo modificações. Assim, segundo Friedmann (1996), os jogos tradicionais não são intocáveis e podem ser modificados pelo ser humano; claro que a essência não se perde, mas as formas e significados são modificadas.

Friedmann (1996, p. 56) relata que é importante enfatizar os jogos. As crianças sentem maior prazer em realizar as atividades que são voltadas para o lúdico. Assim, levar a criança ao mundo imaginário e afastá-la de suas realidades é essencial. O brincar na escola e o brincar em casa são propostas totalmente diferentes, pois o brincar em casa tem por foco o prazer espontâneo, já o brincar na escola tem como foco o aprendizado prazeroso.

Sendo assim, chegamos ao entendimento de que, em aulas de Educação Física sem a presença dos jogos e brincadeiras, o aprendizado não é tão eficiente,

pois são as brincadeiras e a ludicidade que resgatam a atenção dos alunos, transformando a aula em um momento mais agradável, leve e divertido.

Friedmann (1995, p. 56) relata, baseado em Piaget, sobre três formas de jogar, de acordo com os elementos mentais. A primeira forma fala sobre:

Jogos de Exercício Sensorimotor - Caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de aparecerem durante toda a infância. O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação.

Os jogos sensorio motores são trabalhados na educação infantil através de ações do dia a dia, como por exemplo: estimular a audição através de sons, estimular o tato através de objetos que possam ser apertados ou apalpadados, estimular o paladar através de alimentos, estimular atividades físicas para o desenvolvimento motor.

A segunda forma de jogo fala sobre o :

Jogo Simbólico - Entre os dois e os seis anos a tendência lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico. Nesta categoria o jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanto no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. A função do jogo simbólico consiste em assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo simbólico é também um meio de auto expressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. Dentro desta categoria destacam-se os jogos de faz-de-conta, de papéis e de representação (estas denominações variam de um autor para outro). (FRIEDMANN, 1995, p. 56).

Os jogos de simbolismo tratam, por exemplo, sobre teatro, história com fantoches, filmes, desenhos e jogos de animes, entre outras. O simbolismo desses jogos mexem com a imaginação das crianças.

A terceira forma, fala sobre o:

Jogos de Regras - Começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada

onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras: - regras transmitidas - nos jogos que se tomam institucionais, diferentes realidades sociais, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo); - regras espontâneas - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras são combinações sensório motoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos. (FRIEDMANN,1995, p. 56).

Sendo assim, compreendemos a teoria a respeito de disciplina, como respeitar as regras, formas e limites para se jogar. É necessário ter o bom senso de ambas partes para a execução dos jogos.

Friedman (1995) relata que o jogo tem uma contribuição farta no desenvolvimento da aprendizagem, principalmente da educação infantil, em que tudo é novo; e é através dos jogos que as crianças adquirem o conhecimento de forma eficiente. É muito relevante nos atentarmos para o fato de que os jogos e brincadeiras devem ser vistos como um fator primordial, pois é através da educação lúdica que as crianças conseguem se expressar.

Friedmann (1995) pensa que os jogos e brincadeiras estão relacionados às tradições. Ela aponta, também, para a ideia de que o jogo não é intocável, estando sempre em transição e, ao passar dos tempos, recebem novas características, novas formas e novos conceitos, porém a essência permanece

A mesma autora visualiza os jogos e brincadeiras como uma forma de conectar as crianças ao mundo fantástico; mundo em que o lúdico permite que as crianças realizem os jogos e brincadeiras de forma prazerosa, demonstrando interesse e vontade em participar.

3.3 AS CONTRIBUIÇÕES DE PIAGET

A conceituação de Piaget sobre os jogos e brincadeiras se dá pela classificação deles em: exercício (sensório-motores); simbólicos; e de regras, sem esquecer suas variedades.

Na concepção de Piaget, o jogo é, em geral, a assimilação que se sobressai à acomodação, uma vez que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação.

Piaget (1978) relata que o lúdico é o processo de manifestação para o desenvolvimento inteligente e que está conectado ao desenvolvimento cognitivo. Esse processo está direcionado às atividades prazerosas, atividades lúdicas que se propõem para todos indivíduos.

Assim, podemos entender que os jogos e brincadeiras, como forma de ensinar brincando estão, fortemente, relacionados ao campo cognitivo, ao desenvolvimento inteligente, à ação de trabalhar o raciocínio nas tomadas de decisões e ao resolver um problema mediante a uma situação.

Piaget (1973, p. 89) afirma que:

(...) a fase de zero a dois (0 a 2) anos, a criança conquista o mundo por meio da percepção e dos movimentos, o recém-nascido reduz-se ao exercício dos reflexos. O seu desenvolvimento é acelerado dando suporte para as suas novas 18 habilidades motoras como, por exemplo: pegar, andar, olhar, apontar entre outros. Ao decorrer deste estágio, os reflexos podem ser progressivamente substituídos pelos esquemas e somados aos símbolos lúdicos”.

Sendo assim, podemos concluir que as crianças dessa idade começam a fazer suas próprias escolhas através dos brinquedos, escolhendo através de sua preferência no momento, mediante aos movimentos naturais do ser humano - como foi citado acima: o tocar, o ver, o mostrar entre outros.

Piaget nos apresentou quatro estágios do desenvolvimento infantil, sendo eles:

- Estágio 01 - Sensório motor - 0 a 2 anos: Sentido e manipulação de objetos, permanência do objeto.
- Estágio 02 - Pré-operacional - 2 a 7 anos: Imaginação e memória, compreensão sobre a ideia de passado e futuro.
- Estágio 03 - Operacional concreto - 7 a 11 anos: Consciência sobre os outros e eventos externos, início do pensamento lógico.
- Estágio 04 - Operacional formais - 11 ou mais: Capaz de usar a lógica para resolver problemas, planejar o futuro e ver o mundo ao redor.

Segundo Piaget (1973), as crianças desenvolvem a aprendizagem de forma organizada, conseguindo compreender todas as informações recebidas no momento, assim, as crianças conseguem acertar e errar com objetivo de resolver os problemas.

Piaget (1997, p. 85) afirma que

O período sensório motor é relacionado ao desenvolvimento mental que é iniciado a partir da capacidade de reflexo da criança e vai até quando a criança inicia a sua própria linguagem ou outros meios simbólicos para representar o mundo pela primeira vez.

Sendo assim, as crianças conseguem observar o real e, depois, fazer a imitação, como, por exemplo, quando é oferecido algo às crianças e elas correspondem levantando a mão ou até mesmo balançando a cabeça como forma de sinalizar que aceitam o que está sendo oferecido pelo adulto.

No plano da consciência corporal, a criança começa a se reconhecer, ou seja, a conhecer a imagem do seu próprio corpo; o que ocorre, geralmente, por meio das interações sociais e das brincadeiras que acontecem diante do espelho. Nessa fase, a criança aprende a reconhecer suas próprias características físicas, o que é, segundo Piaget (1973), fundamental para construção da identidade da criança.

Piaget (1978) relata, ainda, que, através dos jogos, é que a criança começa a compreender o meio em que vive, assim, começando a interagir consigo mesma e com o mundo externo.

Ainda de acordo com Piaget (1978, p. 120):

o que prevalece são os jogos de exercício que se constituem como exercícios adaptativos, onde a criança explora o mundo para conhecê-lo e para desenvolver seu próprio corpo e depois de ter aprendido ela começa a fazê-los por puro prazer. Esse período se caracteriza pelo desenvolvimento pelas ações, nele existe uma inteligência prática e um esforço de compreensão das situações através das percepções e do movimento. Quando ela refaz por prazer tem início às primeiras manifestações lúdicas, de forma que ele chega a dizer que “por outras palavras, um esquema jamais é por si mesmo lúdico, ou não-lúdico, e o seu caráter de jogo só provém do contexto ou do funcionamento atual.

A visão sobre os jogos e brincadeiras defendida por Piaget diz que o lúdico é o principal fator no processo de ensino aprendizagem. É através da ludicidade que as crianças conseguem manifestar o seu desenvolvimento inteligente. O que Piaget afirma é que, para aprender, a criança precisa de empolgação; e é, através dessa

empolgação, referente à ludicidade, que as crianças conseguem manifestar o desenvolvimento cognitivo e o conhecimento inteligente.

Compreendendo que os jogos e brincadeiras são uma opção de ferramenta a ser utilizada pelos professores em suas aulas, percebemos que a conexão do brincar com o aprender é fortemente relevante para os alunos, pois auxiliam na tomada de decisões.

Piaget diz que é na fase de 0 a 2 anos que as crianças estão no processo de percepção de tudo que ocorre entre elas, como, por exemplo: os movimentos e gestos. Nesta faixa etária, o desenvolvimento global é acelerado e é quando as crianças conseguem desenvolver 18 habilidades motoras. O decorrer desse processo de aprendizagem dessas crianças é fundamental, pois é aí que os alunos começam a manifestar suas escolhas, que, por si, são ações naturais do ser humano.

Para o autor, se os jogos e brincadeiras permitem oferecer às crianças um processo de desenvolvimento de forma organizada e eficaz, é possível que o professor consiga organizar as ideias e definir qual informação quer transmitir através desses jogos e brincadeiras.

Ao fazer o uso de jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica, devemos ter a percepção se o aluno está se desenvolvendo gradualmente, se o conhecimento está sendo absorvido pela criança. Piaget afirma que, neste processo, as crianças, através da socialização com outras crianças, aprendem a conhecer a si mesmas, através da percepção do espelho, na qual a criança irá escolher agir igual ao colega de brincadeira, por exemplo.

O ser humano sempre se inspira em alguém para poder usar como exemplo em sua trajetória da vida, assim também é com as crianças quando fazem a prática dos jogos e brincadeiras, nas quais elas precisam tomar suas próprias decisões. Piaget afirma que isso é de relevância fundamental para a construção da identidade da criança, pois é aí que a criança começa a se integrar ao meio em que vive.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa conseguiu responder ao problema apresentado, mas não esgota o tema; permitindo novas interpretações e estudos, baseados na fundamentação teórica discutida neste trabalho sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o ensino e a aprendizagem na Educação Física escolar.

Podemos compreender que, de fato, os jogos e brincadeiras são necessários para as crianças nas aulas de Educação Física, pois, através do aprendizado lúdico, as crianças desenvolvem suas habilidades. Este mecanismo é relevante para ser usado com os alunos nas aulas de Educação Física, uma vez que trabalha diversos exercícios para o desenvolvimento global.

Portanto, não há sinais de dúvidas que os jogos e brincadeiras são importantes para os alunos da Educação Física escolar, sendo eles essenciais para o desenvolvimento de habilidades, conhecimentos de culturas diversas, assim, se integrando ao meio social, respeitando cada pensamento oposto e tomando as suas próprias decisões.

REFERÊNCIAS

BATESON, Gregory. **A teoria do jogo e da fantasia**: Passos de uma ecologia da mente, St. Albans, Herts, Al: Paladin, 1973. Erving Goffman, Frame Analysis - An Essay of the Organization of Experience, Nova York: Harper e Row, 1974.

BATESON, Gregory. GOFFMAN, Erving. **A teoria do jogo e da fantasia**. Disponível em:
https://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0102-25551998000200007&script=sci_arttext

BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Jogos e brincadeiras tradicionais**: um passeio pela história. 2005. Disponível em:
<http://www.andreaserpauff.com.br/arquivos/disciplinas/brinquedosebrincadeiras/9.pdf>
 Acesso em 20 Abr. 2021.

BERTOLDO, Janice Vidal; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. **Jogo, brinquedo e brincadeira**: uma revisão conceitual. Disponível em:
<http://ead.bauru.sp.gov.br/efront/www/content/lessons/37/Etapa%203/e3t1.pdf>
 Acesso em: 04 mar. 2021.

BORBA, Angela Meyer. **A brincadeira como experiência de cultura**. Disponível em: <http://www.escolasapereira.com.br/arquivos/175810Cotidiano.pdf#page=46>.
 Acesso em: 19 Mar. 2021

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988. Disponível em:
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm

BRASIL. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em:
<https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

BRUHNS, H. T. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas: Papyrus, 2003.

BUENO. Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil**: ensino de forma lúdica. Disponível em:
<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2010%20ELIZANGELA%20BUENO.pdf>. Acesso em: 19 Mar. 2021.

CARDIA, Joyce Aparecida Pires. **A importância da presença do lúdico e das brincadeiras nas séries iniciais**: um relato de pesquisa. Disponível

em:http://videocamp-prod-us.s3.amazonaws.com/uploads/lesson_plan_attachment/file/000/000/002/2/A_IMPORTANCIA_DA_PRESENCA_DO_LUDICO_E_DA_BRINCADEIRA_NAS_SRIES.pdf. Acesso em: 19 Mar. 2021

DALLABONA, Sandra Regina; SCHMITT, Sueli Maria. **O lúdico na Educação Física:** jogar, brincar, uma forma de educar. Disponível em: https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf Acesso em: 19 Mar.2021

DALMOLIN, Maique Solange. **Jogos e brincadeiras:** Um resgate Histórico-cultural para as aulas de Educação Física. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_edfis_pdp_maique_solange_dalmolin.pdf. Acesso em: 19 Mar. 2021.

FRIEDMANN, Adriana. **Vamos brincar?** As contribuições teóricas de Piaget, Vygotsky e Wallon para o uso de jogos no ensino de matemática. Disponível em: <http://plataformapesquisas.acasatombada.com.br/omeka/files/original/9760ee7322cec35b4fca4a5867164d48.pdf> Acesso em: 07 Maio. 2021

HUIZINGA. Johan. **Homo Ludens.** Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/Homo_Ludens/ZqLHDwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1. Acesso em: 28 Abril.2021

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis:** O jogo a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo. Cortez, 2001.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas:** uma abordagem a partir da experiência interna, Educação e Ludicidade, Ensaios 02; ludicidade o que é mesmo isso?, publicada pelo Gepel, Faced/Ufba, 2002, pág. 22 a 60.

OUTEIRAL, J.O. **A Criança Normal e o Brinquedo:** Um Estudo de Psicologia Evolutiva. In: Clínica Psicanalítica de Crianças e Adolescentes. Rio de Janeiro: Revinter, 1998.

PEREIRA, Drielle Rodrigues; SOUSA, Benedita Severiana. **A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de crianças de um CMEI na cidade de Teresina.** Disponível em: <file:///D:/NOVO%20USUARIO/Downloads/4736-16407-1-PB-%20cmei%20PB.pdf>. Acesso em: 18 Mar. 2021.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976

PIAGET J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação**. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 1990. apud VIANA, Flávia Roldan; SOUSA, Francisco Edison Eugênio de. Vamos brincar? As contribuições teóricas de piaget, vygotsky e wallon para o uso de jogos no ensino de matemática. Disponível em: http://sbem.iuri0094.hospedagemdesites.ws/anais/XIENEM/pdf/104_81_ID.pdf

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand, 1998. apud in: VIANA, Flávia Roldan; SOUSA, Francisco Edison Eugênio de. VAMOS BRINCAR? AS CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS DE PIAGET, VYGOTSKY E WALLON PARA O USO DE JOGOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA. Disponível em: http://sbem.iuri0094.hospedagemdesites.ws/anais/XIENEM/pdf/104_81_ID.pdf

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Freevale, 2013. Disponível

RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica A. G. **Os jogos no desenvolvimento da criança**. In: ROSA, Adriana (Org.). Lúdico & Alfabetização. Curitiba: Juruá, 2011.

SANT'ANNA, Alexandre. NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19/21784> . Acesso em: 19 Mar. 2021

SANTOS. Christian Rogério dos. MARTINS. Odécio Junior Batista. **A importância dos jogos na educação infantil**. Disponível em: [https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-dos-jogos-na-educacao-infantil.htm#:~:text=Assim%20Kishimoto%20\(1997\)%20mostra%20que,na%20forma%C3%A7%C3%A3o%20e%20na%20aprendizagem](https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-dos-jogos-na-educacao-infantil.htm#:~:text=Assim%20Kishimoto%20(1997)%20mostra%20que,na%20forma%C3%A7%C3%A3o%20e%20na%20aprendizagem) . Acesso em: 02 Abril. 2021.

SCHIFFL Jeferson; SANTOS, Luiz César Teixeira dos. **Jogos e brincadeiras tradicionais: contrapontos entre tradição e tecnologia**. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_unioeste_edfis_artigo_jeferson_schiffli.pdf Acesso em 04mar.2021.