



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
PRÓ – REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E À DISTÂNCIA  
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
DA EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**LUIZA NETA FERNANDES DE OLIVEIRA**

**EDUCAÇÃO FÍSICA: JOGOS, BRINQUEDOS  
E BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS**

**PATOS-PB  
2018**

**LUIZA NETA FERNANDES DE OLIVEIRA**

**EDUCAÇÃO FÍSICA: JOGOS, BRINQUEDOS  
E BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS**

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa de Formação de Professores da Educação Básica - PARFOR/CAPES/UEPB, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Me. Adriano Homero Vital Pereira

**POLO PATOS-PB  
2018**

**É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.**

**O48e Oliveira, Lulza Neta Fernandes de.**  
**Educação física [manuscrito] : jogos, brinquedos e**  
**brincadeiras nos anos iniciais / Lulza Neta Fernandes de**  
**Oliveira. - 2016.**  
**20 p.**

**Digitado.**

**Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em**  
**Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD -**  
**Patos, 2018.**

**"Orientação : Prof. Dr. Adriano Homero Vital Pereira , Pró-**  
**Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância."**

**1. Lúdico. 2. Educação Física. 3. Dificuldades de**  
**aprendizagem. 4. Indisciplina.**

**21. ed. CDD 372.8**

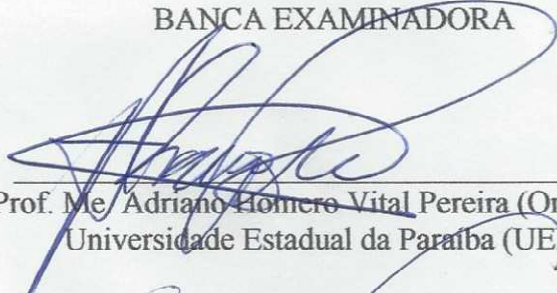
**LUIZA NETA FERNANDES DE OLIVEIRA**

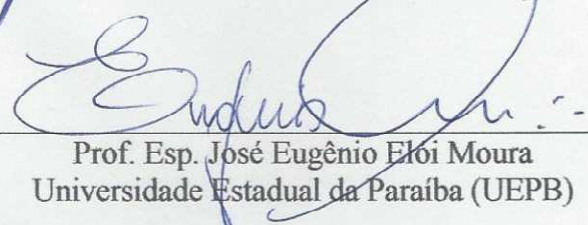
**EDUCAÇÃO FÍSICA: JOGOS, BRINQUEDOS  
E BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS**

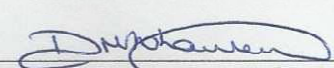
Artigo apresentado ao Curso de  
Licenciatura em Educação Física –  
PARFOR/CAPES/UEPB, da  
Universidade Estadual da Paraíba, como  
requisito parcial à obtenção do título de  
Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 14/04/18

**BANCA EXAMINADORA**

  
Prof. Me Adriano Homero Vital Pereira (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Esp. José Eugênio Elói Moura  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof.ª Drª Doris Nóbrega de Andrade Laurentino  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Ao meu filho por ser o dono de minha inspiração,  
amor e incentivo em todos os meus dias, DEDICO.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus pelo dom da vida, por me iluminar e guiar os meus caminhos nessa caminhada, sem ele eu não poderia ter chegado onde cheguei.

A minha família, em especial minha irmã Ana Maria, por cuidar do meu filho desde os primeiros dias de nascido para que eu pudesse continuar e terminar o curso.

Ao meu esposo, Francisco, pela compreensão da minha ausência e incentivo na busca de novos conhecimentos.

Ao meu filho, Luiz Fernando, que apesar de pequeno, me inspira com amor e carinho na luta pelos meus objetivos.

Aos professores por todas as informações e conhecimentos repassados durante o curso.

Aos colegas de classe pelos momentos de amizade e apoio, em especial a minha amiga Maria das Graças pelas forças e companheirismo durante toda a jornada. Este trabalho é o resultado do incentivo de cada um de vocês.

O brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de uns processos educativos. Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. (KISHIMOTO)

## SUMÁRIO

1. <b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>08</b>
2. <b>DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>10</b>
2.1. Os jogos, brinquedos e brincadeiras nas aulas práticas de educação física.....	<b>11</b>
2.2. Intencionalidade e o papel do professor nas atividades que envolvem o lúdico.....	<b>13</b>
3. <b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>18</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>19</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>20</b>



# EDUCAÇÃO FÍSICA: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ANOS INICIAIS

Luiza Neta Fernandes de Oliveira\*

## RESUMO

Os anos iniciais começam literalmente aos seis anos de idade quando a criança está cursando o 1º ano do ensino fundamental e supostamente termina aos 10 anos de idade quando a criança conclui, sem reprovação em nenhum dos anos, o 5º ano do ensino fundamental. A faixa etária aqui inclui crianças cuja fase está totalmente associada ao lúdico, ou seja, nesta faixa etária, a criança se encontra numa fase, onde os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, fazem parte do seu cotidiano, do seu dia a dia, seja em casa, na rua ou na escola. Pensando assim, na escola, não há como o professor dos anos iniciais, fugir de uma rotina de aulas voltadas para esses eixos que são a realidade de todas as crianças. O lúdico auxilia no desenvolvimento motor, cognitivo, intelectual, social, biológico, físico e cultural. A partir desta premissa investigou-se teoricamente como as atividades lúdicas nas aulas de educação física contribuem para o desenvolvimento das crianças, quando estimuladas a interagirem com jogos, brinquedos e brincadeiras no ambiente escolar, bem como, a possibilidade de mudança de comportamento e superação de dificuldades na aprendizagem. Pensando assim, necessita-se que o professor de educação física ou pedagogo polivalente que leciona a disciplina de educação física nos anos iniciais, planejem suas atividades voltadas para o lúdico, de forma a satisfazer as crianças e proporcionar as mesmas situações de aprendizagens em diversas áreas do conhecimento. Este trabalho torna-se importante por demonstrar o poder que tem o lúdico na fase inicial da criança como ação educativa e ferramenta pedagógica de superar dificuldades sejam elas na leitura, conhecimentos lógicos matemáticos e outras áreas, em especial nos anos iniciais. Este estudo tem como objetivo analisar a importância do lúdico como ferramenta de superar algumas dificuldades de aprendizagem dos alunos nos anos iniciais, bem como estimular às crianças a desenvolver um bom comportamento na escola, cumprindo regras e combinados da instituição e manter o respeito pelos colegas, diminuindo assim a indisciplina na escola. Esta pesquisa foi fundamentada nos conceitos e teorias de diversos autores como Vygotsky, Piaget, Santos e outros. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica tendo em vista que foram feitas pesquisas em livros e artigos para contextualização deste estudo. Conclui-se então que os jogos, brinquedos e brincadeiras nos anos iniciais contribuem ativamente para aquisição de saberes dos educandos, bem como superação de dificuldades de aprendizagens e mudança de comportamento do aluno em termo de indisciplina, tornando o lúdico, ferramenta primordial nas aulas de educação física.

**Palavras-Chave:** Lúdico. Educação Física. Dificuldades de aprendizagem. Indisciplina.

---

\* Professora pedagoga com especialização em psicopedagogia. Aluna de Graduação em Educação física na Universidade Estadual da Paraíba – Campus VII.  
Email: luiza-kikia@hotmail.com.br

## 1 INTRODUÇÃO

Considerando a importância do tema deste artigo “Educação física: jogos, brinquedos e brincadeiras” acredita-se que esta seja uma ferramenta primordial e imprescindível no processo de ensino aprendizagem das crianças dos anos iniciais, bem como a melhoria do comportamento das mesmas, pois o lúdico auxilia na formação humana e, por isso, deve ser valorizado e desenvolvido no meio escolar, a fim de potencializar vários elementos psicomotores, sociais e culturais como, a imaginação, o raciocínio, a atenção, percepção, a memória, a linguagem e, também, para transmitir valores morais, além de despertar e desenvolver o interesse pelos estudos e, por meio das brincadeiras e jogos terem a oportunidade de se tornar pessoas melhores em seu desenvolvimento afetivo, intelectual e físico.

Trabalhar com o lúdico na escola é sempre prazeroso, tanto para o educando quanto para o educador e, a escola passa a ser um ambiente de inclusão e de interação capaz de promover de forma mais eficiente e prazerosa a aprendizagem em diversas áreas, por isto, o profissional de educação física tem em suas mãos uma ótima ferramenta que pode mudar ou ajudar a transformar o comportamento de várias crianças.

O lúdico pode ser trabalhado mesmo com aquelas crianças que ainda não alcançaram êxito na leitura e também com aqueles que já fazem o uso da mesma, neste caso vai-se trabalhando diversas atividades como brincadeiras, jogos complexos e menos complexos de acordo com o nível de aprendizagem que cada criança apresenta, de acordo com a realidade em que cada uma se encontra dentro do seu processo de alfabetização. A educação física nos anos iniciais, quando trabalhada de forma incentivadora e inovadora, pode promover nos alunos grandes estímulos para superarem dificuldades na vida escolar ou até mesmo na vida pessoal de cada uma delas. Os jogos são grandes instrumentos para isso, pois através das regras de cada jogo, por exemplo, a criança vai aprendendo a contorná-las e sobressair positivamente de cada uma delas, se autovalorizando e se preparando para os desafios da vida. Outro exemplo para superação de dificuldades através de jogos e brincadeiras são as derrotas e vitórias, pois as crianças vão se habituando a perderem ou a ganharem e assim tomando consciência que nem sempre na vida estamos aptos apenas para ganhar, mas também para perder e saber perder.

São nestes momentos, que a criança mesmo brincando está aprendendo e desenvolvendo suas habilidades motoras, intelectuais, emocionais e afetivas em diversas áreas

do conhecimento, pois, jogos e brincadeiras são de aspectos interdisciplinares. Entende-se que estas atividades contribuem para uma boa formação profissional e, também, como suporte para melhorar a indisciplina na escola, uma vez que, nessas atividades, o professor mantém um vínculo mais afetivo com os alunos.

Este trabalho é uma sugestão de contribuição para os professores que não usam o lúdico como recurso pedagógico, para que possa repensar sua prática, buscando melhorar a aprendizagem dos seus alunos e fazê-los perceber que, a aprendizagem dos alunos não se resume apenas numa atividade mecânica e homogênea, vai além do ambiente escolar. É, porém, uma atividade significativa que deverá ser praticada nos anos iniciais, principalmente com alunos que apresentam alguma dificuldade na aprendizagem implicando na formação de um leitor espontâneo capaz de perceber que a leitura pode está inserida nas suas próprias brincadeiras, jogos, brinquedos e músicas.

Então, analisando diversos relatos de profissionais da educação em termos de dificuldades de aprendizagens, apresentadas por maior parte dos alunos, bem como de indisciplina, observa-se a grande necessidade do lúdico em sala de aula nos anos iniciais, por isso deu-se a escolha desse tema, pois a partir da leitura de relatos de experiências de vários teóricos feita pela a autora desse trabalho, é provável que a criança com o lúdico, adquire conhecimentos de forma prazerosa, tornando o processo de ensino aprendizagem mais significativo. Através de atividades lúdicas a criança forma conceito, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções e o mais importante é uma forma de socializar com as outras crianças e tornar-se uma pessoa melhor.

Sabe-se das grandes dificuldades enfrentadas pelos educadores em relação aos limites na educação em termos de recursos, principalmente os mais inovadores, mas cabe ao professor utilizar métodos de forma a tornar suas aulas mais atrativas, produtivas e dinâmicas, pois educação física se faz brincando, inventando e adaptando cada realidade local ao trabalho a ser planejado e executado.

Ancorada pelos relatos de diversos autores que sugerem a ludicidade como prática pedagógica nas aulas de educação física e como meio de ajudar as crianças a chegarem a um mundo letrado, alfabetizadas e disciplinadas, como profissional da área da educação física sugere aos demais profissionais que o trabalho com o lúdico é bastante importante, é uma forma das crianças aprenderem brincando, fazendo, se divertindo e se socializando com as outras crianças. Na prática, é incluir e ensinar.

Deste feito, objetiva-se analisar a contribuição das atividades lúdicas nas aulas de educação física, como ferramenta para o processo de ensino aprendizagem, bem como a melhora na (in) disciplina dos alunos nos anos iniciais.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

Quando se fala em ludicidade, os profissionais em educação física, praticamente são unânimes em suas concepções de que realmente é um método interessante e proveitoso para o desenvolvimento das crianças, mas vale salientar, que nem todos estão bem preparados para lidar com o lúdico, esse material ainda parece se tornar estranho e pode ser ainda uma pesquisa para alguns profissionais, não por ser algo desconhecido, mas por profissionais que não mudam sua metodologia em sala de aula, achando que aula de educação física é apenas entregar bolas para os alunos brincarem, o medo de inovar-se, e quem desconhece por comodismo, não faz sentido aplicar em sala de aula, pois o verdadeiro sentido do lúdico nada servirá se não for concretizado de forma correta, espontânea, bem planejada e bem aplicada com objetivos claros e concisos de forma a satisfazer ao alunado habilitando-os à diversas competências.

O lúdico por vezes é mal compreendido, ora por parte dos pais, talvez pela falta de informação e outras vezes pelos próprios educadores que ainda não se adentraram ao mundo do construtivismo da educação inovadora, ou até mesmo por comodismo dos profissionais que não querem sair da zona de conforto, mas felizmente a maioria dos profissionais da educação, especificamente os da área de educação física, já investe e aposta no lúdico como estratégia primordial em suas aulas, pois se trata de uma prática divertida de se aprender. Há a brincadeira, de fato, mas há também o compromisso, o esforço, o trabalho e a aprendizagem de forma prazerosa por parte dos alunos. Diante de um jogo, por exemplo, as crianças dão o melhor de si, elas planejam, pensam em estratégias, agem, analisam e antecipam o passo do adversário, observam o erro dele, torcem, comemoram ou lamentam. Todo esse interesse faz do jogo um valioso método que pode ser incluído nas aulas, com objetivos tanto de ensinar um conteúdo, como também ensinar boas maneiras de respeitar o outro, brincar e participar. Sabe-se da valorização dos jogos na escola por conta da competição que há entre as crianças, diversos teóricos acham benéfico esse tipo de estratégia didática ser incentivada na escola. As crianças têm que ir se acostumando que na vida nem sempre se ganha ou ninguém perde para sempre.

Um ritual de ações em que os aspectos social, afetivo e cognitivo estão presentes faz do jogo um recurso muito importante para qualquer conteúdo que se deseje trabalhar. O jogo por si é social por natureza, já que seus participantes se relacionam e obedecem às mesmas regras que seus oponentes.

Santos comenta:

[...] Trata-se o jogo, hoje, de forma bem mais abrangente. Neste sentido, tanto pode ser competição, como apenas representar um ação lúdica. É a ludicidade que dá o caráter de jogo às atividades escolares. [...] Para que o jogo possa desempenhar a função educativa é necessário que esteja pensado e planejado dentro de uma proposta pedagógica (SANTOS, 2001, p.15).

## **2.1 Os jogos, brinquedos e brincadeiras nas aulas práticas de educação física**

O lúdico é um tema que vem sendo bastante discutido por grande parte dos profissionais da educação, principalmente por professores dos anos iniciais e professores que lecionam a disciplina de educação física. Grandes estudiosos já comprovam o lúdico como forma prazerosa de aprender, além disso, a ludicidade influencia em vários aspectos, como o social, afetivo, físico e cognitivo, ou seja, as crianças à medida que estão brincando, estão também se desenvolvendo em diversos âmbitos, sejam eles motores, afetivos, físicos, sociais e culturais.

O lúdico apresenta valores específicos para o ser humano, seja qual for sua faixa etária, mas aqui especificamente falando das crianças em idade escolar nos anos iniciais, essa metodologia serve de suporte para romper diversas barreiras na educação, pois é provado que a criança desenvolve-se mais rápido fazendo realmente o que lhe dar prazer em fazer, e isso deve servir de dica para diversos educadores que pensam em mudar suas metodologias de ensino ou adequá-las às especificidades da sua clientela.

Segundo Santos:

O brincar que é um ato imprescindível à saúde física, emocional e intelectual do indivíduo, sempre esteve presente em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através dele a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima (SANTOS, 2001, p.135).

A ludicidade é um aspecto que merece uma grande atenção dos educadores, pois é um espaço especial de toda criança para o seu exercício com o mundo, com os objetos e com as pessoas. Nas brincadeiras, as crianças criam e inventam o seu próprio mundo, desenvolvem

saberes, resolvem conflitos, lidam com diferentes sentimentos e aprendem a conviver e cooperar com o grupo. Atividades lúdicas como as brincadeiras, os jogos, as músicas e a arte são importantíssimas fontes de comunicação da criança e podem e devem fazer parte dos eixos trabalhados na educação física, principalmente quando o público é criança. Toda criança precisa brincar, correr, sorrir, pular, isso favorece ao seu crescimento e os jogos são grandes suportes para estas crianças desenvolverem uma fonte de equilíbrio com o mundo. Quando se trabalha com jogos, brinquedos e brincadeiras como proposta pedagógica, em especial se tratando da disciplina de educação física, proporciona-se aos alunos um momento de interação uns com os outros no ambiente escolar, de tal maneira que suas potencialidades se envolvem na construção do conhecimento. Brincando, a criança desenvolve estruturas emotivas que lhe dão condição de desenvolvimento de relações sociais saudáveis, por isso que é de extrema importância o lúdico nas séries iniciais, dando um aporte no desenvolvimento de bom comportamento dos alunos e diminuindo assim o índice de indisciplina na escola.

Maurício (2008) menciona que a ludicidade reflete a expressão mais genuína do ser; é o espaço de todo ser para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e objetos.

A criança ao brincar e ao jogar, não só incorpora regras socialmente estabelecidas, mas também cria possibilidades de significados e desenvolve conceitos, o que é justificável no trabalho com jogos, como aliado importante nas práticas pedagógicas. Assim, ao utilizar o jogo e a brincadeira como recurso pedagógico na escola, o professor de educação física deve considerar a organização do espaço físico, a escolha dos brinquedos e o tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades diárias.

Dentro do contexto social e educacional, a oportunidade do brincar assumiu características próprias, pois seu papel dentro do campo da educação cresceu e percebe-se de imediato o desenvolvimento da criança quando se trabalha com o lúdico, pois ela se doa, ela aprende com todo prazer, afinal está fazendo o que gosta. Nesse sentido cabe ao professor desta área do conhecimento, saber instruir os jogos e as brincadeiras feitas em sala de aula, pois só fazem sentido à prática pedagógica quando utilizado de forma correta, caso contrário, brinquedos podem tirar a atenção das crianças e até prejudicar sua aprendizagem.

Conforme Kishimoto (1994, p. 14):

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalecem a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente busca-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso o objeto conhecido

como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico. (KISHIMOTO, 1994, p.14)

Brincar na escola não é o mesmo que brincar na rua ou em casa. Precisa-se de educadores competentes no âmbito escolar capazes de construir objetivos voltados para atividades lúdicas, pois até as próprias regras de um jogo ou de uma brincadeira, por exemplo, devem ser bem intencionadas pedagogicamente, senão nada vale ou nada difere da brincadeira diária de casa. Segundo Teixeira (1995) várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem.

## **2.2 Intencionalidade e o papel do professor nas atividades que envolvem o lúdico.**

A intencionalidade do professor, é a marca que distingue as situações de jogos e brincadeiras vividas no meio social e as situações escolares de aprendizagem a partir dessas atividades. Para fazer valer essa intencionalidade, é fundamental que o professor parta das estratégias de cálculos utilizados inicialmente pelas crianças e oriente sobre as regras de cada atividade, além de observar com atenção os alunos em suas jogadas, procedimentos, suas dúvidas, acertos e planejar atividades de intervenções desafiadoras para que seus alunos possam avançar nos conhecimentos em questão e entenda o sentido de aprender brincando.

O lúdico é atrativo para crianças porque está presente em seu cotidiano desde muito cedo, por isso torna-se difícil para um professor conseguir dar boas aulas se não adentrar nesse mundo lúdico infantil. O verdadeiro educador, é aquele que brinca, joga, ensina regras e limites, cuida e orienta seus alunos, cuidando principalmente do que lhe é mais cabível que é o processo de ensino aprendizagem. Professores que gostam do que faz, tem um lado infantil guardado dentro de si, para quando estiver trabalhando atividades lúdicas, estas se tornarem mais prazerosas. Criança se fascina quando o professor é ativo nessas atividades, elas se encantam quando o professor participa dos jogos, das músicas, brincadeiras, além disso, está contribuindo para as boas relações com estes alunos, conquistando o respeito mútuo, segurança e ampliando os vínculos afetivos com as crianças, uma das melhores e maiores vantagens de ser um professor de educação física.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, p.23) citado por Dallabona (2004):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras, e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Brincando a criança desenvolve diversas habilidades, desde motoras, psicológicas, afetivas e cognitivas. São nas brincadeiras que as crianças criam seus próprios limites, regras, adquirem respeito e confiança das outras crianças e começam a perceberem que elas fazem parte de um grupo social.

Sabe-se dos passos lentos que caminha o sistema de educação em termos de recursos inovadores que poderiam ajudar aos profissionais desta área a diversificar suas aulas com diferentes atividades, mas sabe-se também que ser lúdico é buscar fazer diferente, neste caso, aquele professor que almeja objetivos concretos com seus alunos, vai além dos horizontes em seus caprichos e criatividade, usam e abusam das suas próprias confecções com jogos, brinquedos, fantasias, ele inventa e reinventa, sai da rotina de só utilizar a bola como recurso. Não se quer dizer aqui que as escolas estão falidas de material didático, pois a grande maioria possui alguns jogos como xadrez, dama, jogos de memória, de sílabas, brinquedos diversos, bolas, arcos, cabos, cones, entre outros, mas a variedade e quantidade diferenciada desses recursos dizem muito para as crianças, ou seja, é claro que para criança quanto mais, melhor. Nesse sentido, um profissional qualificado investirá em suas invenções que certamente trarão resultados satisfatórios, pois ninguém melhor do que um bom professor na prática para ser tão conhecedor da realidade dessas crianças e quem sabe até confeccionar seus próprios jogos e brinquedos, pois esses materiais didáticos pedagógicos, necessariamente devem ser de acordo com a realidade cultural, social e cognitiva de cada aluno.

Santos (2001) enfatiza que:

Uma outra lacuna que deve ser preenchida é a produção de material didático (MD) de apoio. Por exemplo: os jogos, as brincadeiras de roda, as canções infantis, as rimas e os trocadilhos utilizados na prática pedagógica devem respeitar a realidade sociocultural da criança brasileira (SANTOS, 2001, p.100).

Dependendo da cultura em que cada criança esteja inserida, as brincadeiras os jogos e brinquedos sempre fazem parte do seu universo. Toda criança gosta de brincar, ao menos que esteja ou tenha algum problema de saúde. Independente de sua raça, religião ou classe social, ela cria, imagina, interage, supera conflitos, se socializa e aprende diariamente.

Atualmente as crianças vivem em um mundo cheio de informações e novidades. O computador para elas é o principal meio de comunicação utilizado, e chegando às escolas elas vão querer também aprender de forma diferenciada. Uma criança, por exemplo, que utiliza o



computador em suas pesquisas vai querer coisas novas na escola, não vai ser qualquer aula teórica que vai lhe fazer deixar de pensar em um computador que está em casa disponível para todas as horas, com isso o lúdico já passou a ser uma necessidade em sala, há muitos anos, caso contrário as salas de aula poderão deixar de ser um ambiente de aprendizagem e passarão a ser um ambiente de indisciplina e da não aprendizagem.

Nessa nova visão, a criança como cidadã é caracterizada como um sujeito ativo, onde elementos socioculturais, as condições econômicas, o sexo, as etnias exercem grande influência sobre ela e também sobre o seu comportamento. Conforme Santos (1999), para a criança, brincar é viver. Isto é verídico e bem aceito, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Quem tem contato com criança sabe que isso é uma informação verídica. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode estar errada. Algumas brincam por prazer, outras brincam para aliviarem angústias, medos, tristezas e qualquer sentimento ruim, que pode ser esquecido durante a brincadeira.

Sendo o brincar uma atividade permanente das crianças, professores cada vez mais investem em ludicidade em sala de aula, pois além de ser uma forma prazerosa de aprender elas percebem a existência de regras, a importância da interação e vão adquirindo valores importantes no dia a dia de cada um. Pois mesmo vivendo em um mundo informatizado, o brincar, se faz presente no mundo das crianças. Quando brincam, elas se alegram, pois, a brincadeira tem magia e encanto, principalmente nesta fase da vida do ser humano.

A ludicidade deve estar sempre presente na pauta do professor. Através das atividades lúdicas pedagógicas, as pessoas, principalmente as crianças, desenvolvem o senso de organização, o espírito crítico e competitivo, o respeito mútuo, além de aprenderem e fixarem conteúdos com muito mais facilidade.

São inúmeras as expressões a respeito do lúdico em sala de aula como forma bem mais prática e construtiva de aprender, visto que não é uma receita pronta, é uma metodologia que deve ser pensada, analisada, praticada e avaliada de acordo com cada fase em que a criança está inserida. Não se trata apenas de jogar por jogar, brincar por brincar, cantar por cantar, vai além do que cada atividade dessa pode contribuir para que a criança se insira em mundo alfabetizado superando suas dificuldades de aprender e que a solução pode está na criatividade e interdisciplinaridade nas aulas de educação física.

Luckesi *apud* Ramos (2000, p.52) define que:

A ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas a presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras.

Em suas palavras, Ramos (2000) não apenas nos enriquece com a diferença entre o lúdico e o simples brincar, mas também, relaciona essa prática com o cotidiano em geral, inclusive com o trabalho, quando diz que essa sensação de plenitude só pode estar presente, em qualquer coisa que fizermos se estivermos envolvidos com toda a atenção voltada às nossas ações, para percebermos o seu valor e isto para qualquer atividade humana seja ela, divertimento simples ou trabalho, tarefa. É necessário um envolvimento dos educadores, em especial os profissionais de educação física, nos anos iniciais, sendo sujeitos ativos e também dos educandos, demonstrando interesse, positividade, liberdade de ação para trabalhar a coordenação motora, afetividade, a cultura e as emoções.

É importante destacar que os jogos, brinquedos e brincadeiras, ao serem utilizadas pelo profissional de educação física no espaço escolar, devem ser devidamente planejados e bem pensados cada um com seu objetivo bem traçado para determinado conteúdo, pois aqui o que está em análise são os benefícios que essas atividades podem trazer para as crianças.

Nesse enfoque, Antunes (1998) destaca que:

Jamais pense em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o processo dos alunos, e jamais avalie qualidade do professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar (ANTUNES, 1998, p.37).

Assim, a escola deve ser um ambiente facilitador de uma aprendizagem simbólica e significativa, onde todos os que fazem esse âmbito educacional procurem meios e técnicas de ensino que facilitem o processo de ensino aprendizagem dos alunos nos anos iniciais. Quanto ao professor, cabe-lhe o papel de um mediador, de um verdadeiro profissional aberto às mudanças de suas práticas de ensino. O verdadeiro mestre sabe o potencial das brincadeiras e de todas as especificidades do lúdico na vida escolar das crianças, ele sabe que brincando a criança aprende e da melhor forma possível, pois é neste espaço que elas constroem todo seu conhecimento de mundo letrado e alfabetizado, interagindo e participando ativamente do seu próprio currículo educacional.

De acordo com Freire (2006) viajando pela fantasia, a criança vai longe. Conhece coisas que nós, adultos, já vivemos e esquecemos, e muitas vezes vão além de quase todos os adultos. É nesse sentido que devemos observar os alunos, não como meros sujeitos passivos,

mas como verdadeiros construtores de seus saberes. E também como alguém que trás para a escola um conhecimento de mundo incomparável com aquele restrito às salas de aula, limitados por quatro paredes. Eles sabem, conhecem, criticam e sugerem como qualquer outro adulto ou até por vezes melhor. E para aqueles que ainda apresentam por algum motivo a falta de habilidade em algum aspecto, as atividades lúdicas estão aí como proposta pedagógica que visa sanar essa realidade.

É necessário também que não apenas os professores, mas a escola como um todo, esteja aberta à mudanças. Não conceituar ou ver a educação física como uma disciplina solta, onde os alunos só brincam ou jogam bolas sem objetivos a serem almeçados. A escola precisa enxergar a educação física na escola como uma das disciplinas extremamente necessária e aliada ao conhecimento mental, afetivo, motor, cognitivo, intelectual, cultural e social.

### 3 CONCLUSÃO

Alguns professores infelizmente têm didatizado a atividade lúdica das crianças restringindo-as a exercícios repetitivos de discriminação viso-motor, através do uso de brinquedos, jogos repetitivos sem objetivos e metas traçadas, etc. Ao fazer isso, eles estão bloqueando conhecimentos muito importantes para a vida da criança, ao mesmo tempo que estão tirando das mesmas direitos à uma aprendizagem simbólica e prazerosa, além de uma construção de um ser transformador através dos jogos, brinquedos e brincadeiras.

É papel da escola, incentivar aos professores, dar suporte e acolhida para formar pessoas críticas e criativas, que inventem, descubram que sejam capazes de construir o conhecimento. Não devendo aceitar simplesmente o que os outros já fizeram, nem aceitando tudo que lhe é oferecido e apenas reproduzindo o que foi ouvido.

A educação física transforma a vida de um ser, pois na sua proposta conta com tudo aquilo que a criança gosta que são de brincadeiras. Jogos e brinquedos é uma proposta a ser bem aceita, pois seus resultados na aprendizagem são bastante significativos. Trata-se de uma disciplina que quando as aulas são bem planejadas e aplicadas, os resultados são bastante satisfatórios, pois além de diminuir com a indisciplina dos alunos, os tornam mais solidários uns com os outros, mais afetivos e mais pensantes. Além disso, para os professores que lidam com alunos com dificuldades de aprendizagem, fica a sugestão, pois já se foi bem debatido entre pessoas que já vivenciaram essa questão e que conseguiram êxito através de atividades lúdicas.

Conclui-se então, que o estímulo e a prática do uso dos jogos, brincadeiras, brinquedos, arte e música nas aulas de educação física nos anos iniciais, servem como métodos para aqueles professores que estão abertos às novas práticas e procurar meios e técnicas que inovem a cada dia o seu trabalho como um bom profissional. Quanto às crianças, aprenderão de forma prazerosa, como se estivesse degustando e sentindo o sabor do saber. Este trabalho servirá de suporte para o lado profissional e também pessoal, pois sabe-se que o lúdico é uma forma muito criativa de trabalhar e viver o dia a dia, é uma forma divertida de ensinar e aprender e espera-se que venha auxiliar também o trabalho de alguns profissionais que , apostam no lúdico como forma de estímulo à aprendizagem e à inclusão escolar nas aulas de educação física, especificamente falando, em especial ao trabalho com crianças nos anos iniciais.

## PHYSICAL EDUCATION: GAMES, TOYS AND GAMES IN PHYSICAL EDUCATION IN YEARS INITIALS

### **ABSTRACT**

The initial years begin literally at the age of six when the child is in the first year of elementary school and is supposed to end at the age of 10 when the child completes, without any failure in any of the years, the fifth year of elementary school. The age range here includes children whose stage is totally associated with play, that is, in this age group, the child is in a phase where games, toys and games are part of their daily life, their daily life, whether at home, on the street, or at school. Thinking in this way, in school, there is no way, like the teacher of the early years, to escape from a routine of classes focused on these axes that are the reality of all children. The ludic helps motor, cognitive, intellectual, social, biological, physical and cultural development. From this premise we investigated theoretically how play activities in physical education classes contribute to the development of children, when stimulated to interact with games, toys and games in the school environment, as well as the possibility of behavior change and overcoming of difficulties in learning. Thinking in this way, it is necessary that the physical education teacher or multipurpose teacher who teaches physical education in the initial years, plan their activities oriented to the playful, so as to satisfy the children and provide the same situations of learning in several areas of knowledge. This work becomes important for demonstrating the power that the playful child has in the initial phase of the child as an educational action and pedagogical tool to overcome difficulties be they in reading, mathematical logical knowledge and other areas, especially in the early years. This study aims to analyze the importance of play as a tool to overcome some learning difficulties of the students in the early years, as well as stimulate children to develop good behavior in school, complying with rules and combined the institution and maintain respect for colleagues, thus reducing indiscipline in school. This research was based on the concepts and theories of several authors such as Vygotsky, Piaget, Santos and others. This is a bibliographical research considering that researches were done on books and articles for the contextualization of this study. It is concluded that games, toys and games in the initial years contribute actively to acquire knowledge of learners, as well as overcome learning difficulties and change the student's behavior in a term of indiscipline, making play a primordial tool in classes of PE.

Keywords: Playful. PE. Learning difficulties. Indiscipline.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC 3ª versão**. Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998.

DALLABONA, Sandra Regina. MENDES, Sueli Maria Schmitt. **“O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educador”** In: **Revista de divulgação técnico-científica** Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004. Disponível em: <http://www.icpg.com.br/artigos/rev04-16.pdf>.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: Teoria e prática da Educação Física**. Ed. Scipione. São Paulo, 2006.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

MAURÍCIO, Juliana Tavares Avares. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. 2008. Disponível em: <http://www.profala.com/arteducesp140.htm>

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 2ª ed. Rio de Janeiro, Zahar, 1974.

RAMOS, Rosemary L. **A relação brincar e aprender: experimentos com jogos e brincadeiras na prática pedagógica**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 1997. 131 p. (Dissertação, Mestrado em Educação).

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. 6. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, Santa Marli pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VOGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento de processos psicológicos superiores**. Rio de Janeiro: Martins Fontes. 1996.