



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO
E EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA PARFOR/CAPES/UEPB
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

LUCIDALVA PEREIRA TOMÉ

**CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

**MONTEIRO
2018**

LUCIDALVA PEREIRA TOMÉ

**CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física de Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, no formato artigo em cumprimento às exigências legais para obtenção do título de Licenciado em Educação Física, pela Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância PARFOR/CAPES/UEPB.

Orientador: Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias

**MONTEIRO
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.

T655c Tomé, Lucidalva Pereira.

Contribuição dos jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança [manuscrito] : / Lucidalva Pereira Tome. - 2018.

32 p. : il. colorido.

Digitado.

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

"Orientação : Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância."

1. Brincadeiras educativas. 2. Cariri Ocidental Paraibano. 3. Educação física escolar. 4. Desenvolvimento da criança. 5. Instrumento de ensino-aprendizagem .

21. ed. CDD 372.86

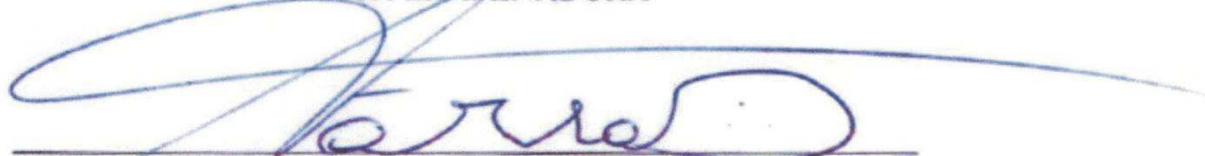
LUCIDALVA PEREIRA TOMÉ

CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

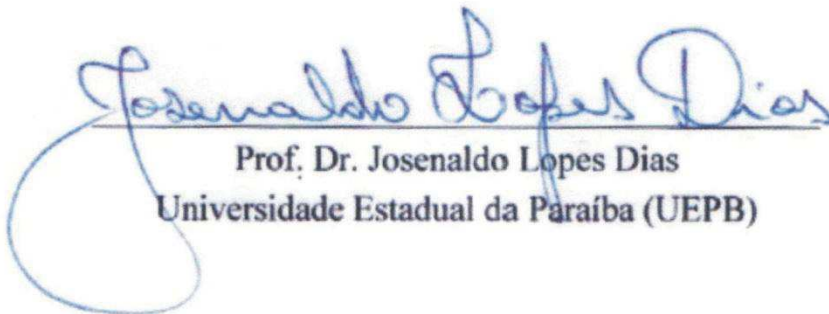
Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao Curso de Licenciatura
em Educação Física de Educação
Física da Universidade Estadual da
Paraíba, no formato artigo em
cumprimento às exigências legais para
obtenção do título de Licenciado em
Educação Física, pela Pró-Reitoria de
Ensino Médio, Técnico e Educação à
Distância PARFOR/CAPES/UEPB.

Aprovada em: 27 / 04 / 2018

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Josenaldo Lopes Dias
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Bruno Alves Pereira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

À minha família, pela dedicação,
companheirismo e amizade, DEDICO.

RESUMO

As aulas de Educação Física, presentes no convívio diário, proporcionaram nas crianças conhecimentos diversificados a partir do momento que foi estimulado o desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo e social. O trabalho foi desenvolvido através de um relato de experiência realizada em uma escola da rede municipal do Cariri Ocidental Paraibano, numa turma de primeiro ano do ensino fundamental I composta de vinte alunos. Os jogos e brincadeiras podem ser utilizados nas aulas de Educação Física como ferramentas estimuladoras e enriquecedoras, pois contribui ao professor a possibilidade de trabalhar o desenvolvimento das crianças com recursos adequados garantindo resultados favoráveis aos objetivos propostos. Podemos concluir que, de acordo com os objetivos e os conceitos abordados nessa pesquisa, os jogos e brincadeiras não podem ser negligenciados pelos professores na escola, pois contribuem na formação humana, proporcionando aos alunos conhecimento de si mesmos e do que os cerca e é imprescindível que tenhamos a consciência da contribuição dessas ferramentas pedagógicas nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Desenvolvimento Motor.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 RELATO DE EXPERIÊNCIA	8
3 METODOLOGIA	9
4. JOGOS E BRINCADEIRAS	15
5. O DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO, SOCIAL E HISTÓRICO DA CRIANÇA	18
6. A CRIANÇA NA ESCOLA: QUESTÕES DO DESENVOLVIMENTO DO SER	21
7. A EDUCAÇÃO FÍSICA COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS	22
8. A EDUCAÇÃO FÍSICA NA PRÁTICA EDUCATIVA	23
9. CONCLUSÃO	24
REFERÊNCIAS	27
ANEXOS	29

1 INTRODUÇÃO

Atualmente a escola passa a ser um lugar fundamental para o progresso da criança, pois ela não brinca mais como antigamente nas ruas, onde favorecia seu desenvolvimento integral. Desse modo, trabalhamos o projeto com o objetivo de promover atividades para ampliar a contribuição do desenvolvimento integral da criança por meio de jogos e brincadeiras dentro das aulas de Educação Física e como estes podem contribuir para o avanço da criança em diversos aspectos no ensino fundamental I. Assim, durante a execução do projeto tentamos sanar esse problema.

Dessa maneira, as aulas de Educação Física, presentes no convívio diário, proporcionaram nas crianças conhecimentos diversificados a partir do momento que foi estimulado o desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo e social. Porém, relacionando essas experiências com os jogos e brincadeiras de maneira lúdica, o aprendizado se tornou cada vez mais fácil. Dessa forma, a criança atribuiu sentido ao seu mundo, apropriando-se de conhecimentos relacionados ao meio que estão inseridas, possibilitando na construção de sua própria identidade.

Assim sendo, a Educação Física aborda o movimento humano que é conhecido como cultura corporal. Portanto, o presente trabalho buscou planejar e promover atividades para auxiliar no desenvolvimento integral da criança por meio de jogos e brincadeiras, pois, é no brincar e jogar que pode-se aprimorar os movimentos e habilidades. Por conseguinte, o professor deve ser o intermediador e facilitador desse processo para que ocorra o avanço pleno dos alunos.

Utilizamos como base teórica, dentre alguns autores, Piaget e suas teorias, pois convém esclarecer que as teorias deste autor têm comprovação em bases científicas. Ou seja, ele não somente descreveu o processo de desenvolvimento da inteligência e das coordenações motoras, mas, experimentalmente, comprovou suas teses. Desde que se interessou por desvendar o desenvolvimento da inteligência humana e suas reflexões que a mesma possui na coordenação motora.

A escola precisa proporcionar momentos agradáveis e prazerosos e desenvolvendo essa pesquisa com jogos e brincadeiras, esperamos que por

meio das aulas de Educação Física, os alunos possam desenvolver seus movimentos corporais. Desse modo, esses instrumentos serão fundamentais para o aprendizado e o desenvolvimento integral da criança.

Acreditamos que a brincadeira e o jogo são instrumentos didáticos e necessários para a aprendizagem do aluno, juntamente, com a construção do conhecimento, favorecendo diversas habilidades. Sendo assim, as aulas direcionadas com esses instrumentos devem ser planejadas com responsabilidade e compromisso.

Enfim, acreditamos que a Educação Física Escolar oferece práticas corporais de suma importância promovendo o desenvolvimento humano, pois o jogar e o brincar contribuem na criatividade, na imaginação, no equilíbrio, na coordenação, na agilidade, na linguagem e na socialização da criança.

Este estudo teve por objetivo o de promover atividades que ampliem nas crianças habilidades através dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento integral das mesmas dentro das aulas de Educação Física.

2 RELATO DE EXPERIÊNCIA

O estudo foi desenvolvido através de um relato de experiência realizada em uma escola da rede municipal do Cariri Ocidental Paraibano, numa turma de primeiro ano do ensino fundamental composta de vinte alunos, sendo doze meninas e oito meninos com faixa etária entre seis e sete anos.

A pesquisa foi realizada através de aulas práticas e teóricas ministradas as quartas-feiras e as sextas-feiras durante três semanas, com duração de quarenta e cinco minutos. As aulas teóricas foram desenvolvidas na sala de aula e as práticas na quadra de uma outra escola, pois a escola em que foi realizada a pesquisa não possui quadra.

As aulas foram registradas através de fotos e vídeos. Por meio desses registros, pudemos observar como os jogos e as brincadeiras contribuíram para a promoção do desenvolvimento integral das crianças.

Diante do que observamos, foi possível perceber que os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas na contribuição de alguns desenvolvimentos, como: motor, afetivo, social e cognitivo dos alunos, pois

observou-se uma melhoria na participação das aulas, na socialização com os colegas, no respeito com os que não desenvolviam as atividades no mesmo tempo que os demais, algumas vezes, até contribuindo na execução da atividade. Observou-se também que através do decorrer das aulas, os alunos desenvolveram habilidades motoras na lateralidade, na condução da bola, no equilíbrio e também no cognitivo, onde foi trabalhado a memorização, a atenção, a imaginação, dentre outros.

Utilizamos a roda de conversa, em que foi possível perceber que todos participaram e falaram sobre o assunto abordado através de diálogos relacionados ao contexto social e prévio dos alunos sobre jogos e brincadeiras. Desenvolvemos também atividades físicas práticas e teóricas, tanto na sala de aula como na quadra, procurando desenvolver e conhecer algumas potencializações e limitações presente no cotidiano dos alunos por meio de planos de aulas para alcançar os objetivos desejados.

Na presente pesquisa, como dito anteriormente, realizamos algumas gravações de vídeo e fotos relacionadas às atividades trabalhadas de forma adequada à realidade dos alunos, na qual não deixamos de preservar a identidade dos mesmos e possibilitar um bom desempenho nas necessidades das aulas norteadas de educação física e transformando-os para tornarem-se principais agentes de mudança, no meio escolar e social em que estão inseridos.

3 METODOLOGIA

A metodologia foi baseada em planos de aula, por meio de aulas práticas e teóricas utilizando jogos e brincadeiras como instrumentos de mediação no trabalho pedagógico, oferecendo materiais necessários e adequados com um espaço bem estruturado para desenvolver as atividades.

Desse modo, veremos os métodos completos a seguir que serão direcionados para a compreensão das atividades lecionadas nas aulas de Educação Física.

Sempre iniciemos as atividades através de uma roda de conversa, na qual, poderemos trabalhar o conhecimento prévio dos alunos e também

explicaremos como será desenvolvida as atividades da aula e também debater o tema e sua importância.

PLANO DE AULA 1

TEMA

Jogos e brincadeiras

OBJETIVOS

- Realizar atividades lúdicas e prazerosas que contribuam para o desenvolvimento da criança;
- Estimular o potencial dos alunos para desenvolver suas habilidades nas aulas de Educação Física.

CONTEÚDOS

Vivo-morto, Maremoto, Vassourobol, Bola ao alvo e Voa ou não voa.

PROCEDIMENTOS

1º momento - Aquecimento – VIVO-MORTO

Desenvolvimento: Os alunos deverão ficar em pé de forma circular. O professor dá o comando “vivo”, todos devem ficar em pé; ao comando “morto”, todos devem ficar agachados. Quando alguém errar ficará congelado, até que outro participante erre e congele para salvar o colega.

2º momento: MAREMOTO

Desenvolvimento - Escrever na mão direita dos alunos a letra D e na esquerda a letra E. Distribuir os mesmos formando um grande círculo, deixando 1 aluno no centro. Cada aluno ficará dentro de um bambolê. A brincadeira inicia com o professor falando em voz alta. “O navio balança para a direita (todos os alunos pulam para a direita)”... o navio balança para a esquerda (todos os alunos pulam para a esquerda)... até que ele diz: MAREMOTO... assim todos os alunos tem que trocar de bambolês, enquanto isso o aluno que estava no centro terá que buscar um desses lugares. Poderá repetir o jogo, sem a utilização da escrita das letras nas mãos.

3º momento: VASSOUROBOL

Desenvolvimento - A turma será dividida em duas equipes, onde cada aluno receberá um número. As traves serão duas cadeiras e os cabos de vassoura servirão como bastões para conduzir as bolas e fazer o gol. Quando a professora chamar um número, os alunos do mesmo número deverão correr, pegar os cabos e tentar empurrar a bola por entre os pés da cadeira utilizando o cabo de vassoura, o primeiro que conseguir marcar o “gol” pontuará para a sua equipe.

4º momento: BOLA AO ALVO

Desenvolvimento - Para iniciar todos farão muitas bolinhas de papel. Com a turma dividida em dois grupos com um determinado número de bolas, ao sinal do professor, um aluno de cada grupo tentará acertar o alvo (caixa de papelão ou cesto). Ao final será contado as bolas acertadas. Será vencedor o grupo com maior número de acertos.

5º momento: Volta à calma: VOA OU NÃO VOA

Desenvolvimento - Os alunos deverão ficar sentados em frente ao professor, quando o mesmo levantando as mãos pergunta: “Urubu voa?” Os alunos devem levantar as mãos e falar “voa”. O professor vai alternando com perguntas que voa e que não voa, sempre levantando as mãos para que os alunos confundam e assim provocar um momento de descontração.

RECURSOS MATERIAIS

Bambolês, bolas, cadeiras, cabos de vassoura, papel, caixa de papelão ou cesto.

PLANO DE AULA 2

TEMA

Jogos e brincadeiras com balões

OBJETIVOS

- Realizar atividades lúdicas e prazerosas que contribuam para o desenvolvimento da criança;

- Estimular o potencial dos alunos para desenvolver suas habilidades nas aulas de Educação Física;

CONTEÚDOS

Toques de balões, Duplas com balões, Recolhimento de balões, Saltos com balões e Balões na caixa.

PROCEDIMENTOS

1º Momento: Aquecimento: TOQUE DE BALÕES

Desenvolvimento: Entregar um balão a cada aluno e no comando do professor os alunos começam a tocar nos balões para cima sem deixar cair. Os alunos que forem deixando seus balões cair irão saindo do jogo.

2º Momento: DUPLAS COM BALÕES

Desenvolvimento - Amarrar em duplas os alunos na cintura com barbantes e a cada dupla entregar o balão, demarcando uma linha de chegada a dupla que chegar primeiro é vencedora. Jogando o balão para cima com as mãos se o balão cair tem que pegar novamente e continuar o caminho até a chegada.

3º Momento: SALTOS COM BALÕES

Desenvolvimento - Cada aluno deverá receber um balão e colocá-lo entre os tornozelos e saltar até a linha de chegada.

4º Momento: RECOLHENDO OS BALÕES

Desenvolvimento - Dividir a turma em dois grupos A e B e a cada grupo corresponde a uma cor. Cada grupo vai recolher os balões espalhados pelo espaço do jogo de acordo com sua cor e colocar numa caixa durante 1 minuto. Quem recolher mais balões será campeão.

5º Momento: Volta a calma: TELEFONE SEM FIO

Desenvolvimento - Sentados em círculo o professor ou um aluno deverá sussurrar uma frase no ouvido do companheiro da direita, este deverá repetir a frase para o próximo da direita e assim sucessivamente.

RECURSOS MATERIAIS

Balões

PLANO DE AULA 3

TEMA

Jogos e brincadeiras motoras

OBJETIVOS

- Ampliar a socialização por meio dos jogos e brincadeiras, possibilitando movimentos corporais;
- Melhorar o desempenho na execução de atividades que requeiram coordenação, agilidade, equilíbrio, velocidade, atenção e flexibilidade.

CONTEÚDOS

Pique rabo, Bola no túnel, Alvo, Coelho na toca e Brincadeira do lenço.

PROCEDIMENTOS

1º momento: Aquecimento - PIQUE RABO

Desenvolvimento - O professor pede que todos os alunos da turma coloquem uma tira de jornal ou fita colorida que deverá ser colocada no cós da calça na parte de trás, (como se fosse um rabo). Ao sinal, cada um deverá tentar roubar o rabo do outro e ao mesmo tempo proteger o seu. Vencerá aquele que ao final tiver conquistado o maior número de rabos.

2º momento: BOLA NO TÚNEL

Desenvolvimento - Jogam duas equipes com número de participantes iguais. Cada equipe formará um túnel, onde os participantes ficam um atrás do outro com as pernas abertas. Ao sinal da professora, o primeiro aluno de cada coluna deverá passar a bola entre as pernas entregando-a nas mãos do colega que estiver atrás, e assim até que a bola chegue até o último aluno da coluna. Quando o último aluno de cada coluna receber a bola, deverá se deslocar o mais rápido possível e se posicionar à frente do primeiro colega da sua coluna, e assim sucessivamente, vindo sempre o último a ocupar o lugar do primeiro da coluna, será considerada vencedora a coluna em que o aluno que deu início à brincadeira retornar novamente para o primeiro lugar.

3º momento: ALVO

Desenvolvimento - Dividir a turma em duas equipes, um aluno com um cone, e os outros alunos um de cada vez, arremessará a bola de uma distância de mais ou menos 4 metros e o aluno tentará pegar a bola com o furo maior do cone. Se o aluno errar ele vai buscar a bola, volta a posição inicial e continua tentando, se o aluno acertar o aluno do cone pega a bolinha de tênis devolve para o aluno que acertou e o próximo da fila continua.

4º momento: COELHO NA TOCA

Desenvolvimento - Aos comandos do professor, os alunos entram e saem das tocas (bambolês) durante o jogo. Quando o professor disser "coelho saí da toca", todos os coelhos saem de dentro dos bambolês em pulam como coelhos no espaço de jogo, e quando o professor disser "coelho entra na toca" todos os alunos entram na primeira tocar que encontrarem sem poder deixar nenhuma toca vazia. No decorrer da atividade o professor poderá retirar aos poucos os bambolês e explicar aos alunos que nenhum coelhinho poderá ficar fora das tocas.

5º momento: Volta à calma: Brincadeira do lenço

Por fim, volta a calma com a Brincadeira do lenço. Dividir a turma em grupos de 10 alunos que ficarão assentados em fila na ordem que desejarem. O professor entrega um lenço ao primeiro aluno de cada fila. Ao ouvir o sinal de início, o primeiro aluno se levantará e amarrará o lenço com um nó, no braço direito, do seu colega de trás. O segundo de cada fileira terá que desamarrear o nó com a mão esquerda, levantar-se e amarrar novamente, no braço direito do terceiro aluno de sua fila, e assim sucessivamente. Chegando ao último este fará o caminho inverso em direção ao primeiro, amarrando agora no braço esquerdo do penúltimo fazendo com que este desamarre com a mão direita, e assim sucessivamente. Vencerá a equipe em que o primeiro aluno da fila se levantar, com o retorno do lenço a sua mão, e abanar o lenço primeiro.

RECURSOS MATERIAIS

Fitas, bolas, cones, bambolês e lenços.

4. JOGOS E BRINCADEIRAS

A Educação Física enquanto disciplina presente no currículo escolar se apresenta como um papel extraordinário, pois oferece um ambiente que promove o desenvolvimento integral do aluno, onde o mesmo tem possibilidades de desenvolver suas habilidades motoras e sua socialização.

Os jogos e brincadeiras podem ser utilizados nas aulas de Educação Física como ferramentas estimuladoras e enriquecedoras, pois contribui para o professor ter mais possibilidades de trabalhar o desenvolvimento das crianças com recursos adequados garantindo resultados favoráveis aos objetivos propostos.

De acordo com Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente. Através do brincar, a criança pode desenvolver áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, criatividade, além de capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação e a imaginação.

Também de acordo com Silveira (2005, p. 7):

Através do jogo o aluno tende a aprender á tomar decisões, formulando conceitos através da compreensão que o contexto jogo fornece. Desta forma, é necessário conhecer o jogo esportivo e suas táticas a fim de extrair o máximo possível de proveito durante o jogo. Interligando assim, inteligência, domínio e habilidades que o próprio ambiente proporciona ao aluno durante as diferentes situações de jogo.

Para Maluf (2003), o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Diante das citações acima, podemos afirmar que os jogos e brincadeiras nas aulas de educação física podem ser usados como instrumentos pedagógicos, não apenas como caráter recreativo, mas na contribuição do desenvolvimento integral da criança, possibilitando o desenvolvimento da sua criatividade como também a execução do que for proposto na aula.

Segundo Macedo (2005), o brincar é fundamental para o desenvolvimento humano. É a principal atividade das crianças quando não

estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência. O brincar é envolvente, interessante e informativo.

O ato de brincar é um dos momentos fundamentais para o desenvolvimento da autonomia e da identidade e as brincadeiras servem como desenvolvimento para se ter o desenvolvimentos das capacidades que são importantes para qualquer criança, como: atenção, agilidade, imitação, memória, imaginação, poder de liderança, que dão amadurecimento e socialização por meio da interação entre as crianças, entre o professor e elas, respeitando e fazendo uso de regras, e se impondo como construtor de seu papel social.

No ato de brincar é que a criança, de forma privilegiada, apropria-se da realidade imediata, atribuindo-lhe significado, desenvolvendo a imaginação, emoções e competências cognitivas e interativas. E os brinquedos são os instrumentos que fazem com que as crianças compreendam que o mundo está cheio de possibilidades, pois estes são ferramentas que permitem simbolizar os dilemas e dicotomias do cotidiano (KAUFMANN-SACCHETTO et al, 2011, p. 29).

Assim, o brincar é super importante para a criança, principalmente, nas aulas de educação física no ensino fundamental. É possível perceber o quanto os jogos e as brincadeiras têm papel importante na estimulação do desenvolvimento da criança, pois, através dos mesmos, o professor de educação física pode intervir nas dificuldades e necessidades apresentadas pelas crianças no decorrer das aulas.

Além de ser um ótimo instrumento de mediação nas aulas de educação física, o ato de brincar e jogar ajuda na interação da criança com seus colegas de classe, fazendo com que se relacionem, se comuniquem, afastem a angústia e a tristeza, e coloquem a alegria e a diversão como prioridade, adquirindo conhecimentos diversos.

Existem vários tipos de jogos que podem levar a criança a ter maior desenvolvimento, testar hipóteses, explorar espontaneamente a sua criatividade e em diferentes áreas do conhecimento. Dentre eles, temos:

- Jogos motores - correr, saltar
- Jogos intelectuais - damas, xadrez
- Jogos competitivos - Corrida de saco, maratona
- Jogos de cooperação - futebol, caça tesouro

- Jogo dramático - mímicas, teatro

Estes jogos podem ajudar diretamente a criança a respeitar os colegas, os professores, e demais envolvidos no momento de jogar e brincar, pois existem regras a serem respeitados para melhor prática e construção de habilidades.

A criança se subordina às regras dos jogos não porque esteja ameaçada de punição ou tema algum insucesso ou perda mais apenas porque a observância da regra lhe promete satisfação interior como a brincadeira, uma vez que a criança age como parte de um mecanismo comum construído pelo grupo que brinca. A não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso represente um fator regulador bastante forte do comportamento da criança (VYGOTSKY, 2001, p. 315).

Nesse sentido, é evidente que as regras são importantes, para que os alunos possam ter maior proveito da objetividade do jogo, seja através de gestos, sons, passos, dizeres, olhares de cumplicidades, que vão além da simples essência de diversão, e se encaixam no campo de desenvolvimento cognitivo do aluno.

Ainda, este importante Piaget contribui que o desenvolvimento infantil está diretamente ligado com o uso de jogos e brincadeiras em diferentes etapas da vida infantil.

Para Silva (2007), quando utilizamos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil, é necessário lembrarmos com certeza dos pensamentos de Piaget. Dentre os estágios descritos por este importante estudioso, em que nos mostraram as leis que regem o desenvolvimento humano. Em função disso devemos respeitar os interesses e aptidões das crianças em relação à fase em que se encontram, quando lhe damos brinquedos ou lhe propomos atividades lúdicas.

No período sensório-motor, de zero a vinte e quatro meses, a criança passa dos comportamentos reflexos aos automatizados e chega aos voluntários em um constante crescimento físico e mental. É um período de grande exploração do espaço e de enormes descobertas. Nesse estágio os brinquedos devem promover a facilitação dessa evolução motora, como os encaixes, cavalinhos, velocípedes, dentre outros.

Ainda de acordo com Silva (2007), no período de operações concretas, encontramos por volta dos dois aos quatro anos. O estágio pré-operacional, pré-conceitual, onde os melhores brinquedos são representados pelos de empilhagem, encaixe, modelagem e construção.

Dos três aos cinco anos, a criança atravessa o período de grande criatividade, ela dramatiza o seu dia-a-dia e coloca sua fantasia em quase todas as situações reais. Nessa fase, os carrinhos, bonecas, utensílios são os personagens de brincar.

Por sua vez, no período pré-operacional-intuitivo, dos quatro aos sete anos, inicia-se um acúmulo de conhecimento. Já há maior atenção e concentração em suas atividades, que são mais sociais, pois a criança começa a perceber e aceitar regras, brincando mais em grupo.

5. O DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO, SOCIAL E HISTÓRICO DA CRIANÇA

Nascido na Suíça, o cientista e estudioso Jean Piaget (1896-1980) dedicou-se inicialmente aos estudos científicos relacionados à natureza biológica, pesquisando sobre moluscos.

Anos mais tarde, se dedicou a investigar sobre a relação entre organismo e o meio, passando a estudar a natureza humana e interessando-se principalmente, durante a pesquisa, pela inteligência humana, que considera tão natural como qualquer outra estrutura orgânica, embora mais dependente do meio do que qualquer outra.

O motivo do interesse pela inteligência depende do próprio meio para sua construção, graças às trocas entre organismo e o meio, que se dão através da ação.

Para Piaget (1982) a inteligência é o mecanismo de adaptação do organismo a uma situação nova e, como tal, implica a construção contínua de novas estruturas. Esta adaptação refere-se ao mundo exterior, como toda adaptação biológica. Desta forma, os indivíduos se desenvolvem intelectualmente a partir de exercícios e estímulos oferecidos pelo meio que os cercam.

O que vale também dizer que a inteligência humana pode ser exercitada, buscando um aperfeiçoamento de potencialidades, que evolui "desde o nível mais primitivo da existência, caracterizado por trocas bioquímicas até o nível das trocas simbólicas" (RAMOZZI-CHIAROTTINO apud CHIABAI, 1990, p. 3).

Segundo essa concepção, o comportamento dos seres vivos não é inato, nem resultado de condicionamentos. Para ele o comportamento é construído numa interação entre o meio e o indivíduo. Esta teoria epistemológica (*epistemo* = conhecimento; e *logia* = estudo) é caracterizada como interacionista.

As teorias piagetianas abrem campo de estudo não somente para a psicologia do desenvolvimento, mas também para a sociologia e para a antropologia, além de permitir que os pedagogos tracem uma metodologia baseada em suas descobertas.

Piaget (1982), afirma que não existe um novo conhecimento sem que o organismo tenha já um conhecimento anterior para poder assimilá-lo e transformá-lo. O que implica os dois polos da atividade inteligente: assimilação e acomodação. É assimilação na medida em que incorpora a seus quadros todo o dado da experiência ou estruturação por incorporação da realidade exterior a formas devidas à atividade do sujeito.

É acomodação na medida em que a estrutura se modifica em função do meio, de suas variações. A adaptação intelectual constitui-se então em um "equilíbrio progressivo entre um mecanismo assimilador e uma acomodação complementar" (PIAGET, 1982).

Piaget (1982) afirma que a construção da inteligência se dá, portanto, em etapas sucessivas, com complexidades crescentes, encadeadas umas às outras. A isto este autor chamou de "construtivismo sequencial". A seguir, os períodos em que se dá este desenvolvimento motor, verbal e mental.

Período Sensório-Motor - do nascimento aos 2 anos, aproximadamente. A ausência da função semiótica é a principal característica deste período. A inteligência trabalha através das percepções (simbólico) e das ações (motor) através dos deslocamentos do próprio corpo. É uma inteligência iminentemente prática. Sua linguagem vai da ecolalia (repetição de sílabas) à palavra-frase ("água" para dizer que quer beber água) já que não representa

mentalmente o objeto e as ações. Sua conduta social, neste período, é de isolamento e indiferenciação (o mundo é ele).

Período Simbólico - dos 2 anos aos 4 anos, aproximadamente. Neste período, surge a função semiótica que permite o surgimento da linguagem, do desenho, da imitação, da dramatização, etc, podendo criar imagens mentais na ausência do objeto ou da ação é o período da fantasia, do faz de conta, do jogo simbólico. Com a capacidade de formar imagens mentais pode transformar o objeto numa satisfação de seu prazer (uma caixa de fósforo em carrinho, por exemplo). É também o período em que o indivíduo “dá alma” (animismo) aos objetos ("o carro do papai foi 'dormir' na garagem"). A linguagem está a nível de monólogo coletivo, ou seja, todos falam ao mesmo tempo sem que respondam as argumentações dos outros. Duas crianças “conversando” dizem frases que não têm relação com a frase que o outro está dizendo. Sua socialização é vivida de forma isolada, mas dentro do coletivo. Não há liderança e os pares são constantemente trocados.

Existem outras características do pensamento simbólico que não estão sendo mencionadas aqui, uma vez que a proposta é de sintetizar as ideias de Jean Piaget, como por exemplo o nominalismo (dar nomes às coisas das quais não sabe o nome ainda), superdeterminação (“teimosia”), egocentrismo (tudo é “meu”), etc.

Período Intuitivo - dos 4 anos aos 7 anos, aproximadamente. Neste período, já existe um desejo de explicação dos fenômenos. É a “idade dos porquês”, pois o indivíduo pergunta o tempo todo. Distingue a fantasia do real, podendo dramatizar a fantasia sem que acredite nela. Seu pensamento continua centrado no seu próprio ponto de vista. Já é capaz de organizar coleções e conjuntos sem, no entanto, incluir conjuntos menores em conjuntos maiores (rosas no conjunto de flores, por exemplo). Quanto à linguagem não mantém uma conversação longa, mas já é capaz de adaptar sua resposta às palavras do companheiro. Os Períodos Simbólico e Intuitivo são também comumente apresentados como Período Pré-Operatório.

Período Operatório Concreto - dos 7 anos aos 11 anos, aproximadamente. É o período em que o indivíduo consolida as conservações de número, substância, volume e peso. Já é capaz de ordenar elementos por seu tamanho (grandeza), incluindo conjuntos, organizando então o mundo de

forma lógica ou operatória. Sua organização social é a de bando, podendo participar de grupos maiores, chefiando e admitindo a chefia. Já podem compreender regras, sendo fiéis a ela, e estabelecer compromissos. A conversação torna-se possível (já é uma linguagem socializada), sem que, no entanto, possam discutir diferentes pontos de vista para que cheguem a uma conclusão comum.

Período Operatório Abstrato - dos 11 anos em diante. É o ápice do desenvolvimento da inteligência e corresponde ao nível de pensamento hipotético-dedutivo ou lógico-matemático. É quando o indivíduo está apto para calcular uma probabilidade, libertando-se do concreto em proveito de interesses orientados para o futuro. É, finalmente, a “abertura para todos os possíveis”. A partir desta estrutura de pensamento, é possível a dialética, que permite que a linguagem se dê a nível de discussão para se chegar a uma conclusão. Sua organização grupal pode estabelecer relações de cooperação e reciprocidade.

Dessa maneira, a importância de se definir os períodos de desenvolvimento da inteligência reside no fato de que, em cada um, o indivíduo adquire novos conhecimentos ou estratégias de sobrevivência, de compreensão e interpretação da realidade. A compreensão deste processo é fundamental para que os professores possam também compreender com quem estão trabalhando.

6. A CRIANÇA NA ESCOLA: QUESTÕES DO DESENVOLVIMENTO DO SER

A criança é concebida como um ser dinâmico, que a todo momento interage com a realidade, operando ativamente com objetos e pessoas. Essa interação com o ambiente faz com que construa estruturas mentais e adquira maneiras de fazê-las funcionar.

Ela se apresenta como ser atuante no meio, visando a interação, a aprendizagem, o brincar, e demais ações que possibilitem seu desenvolvimento psíquico e motor. Sua interação com o meio e com as pessoas dá a possibilidade de criar novas habilidades e sentimentos com relação a novas situações que estes podem estar imersos, seja na escola, em

casa, na igreja, e em demais localidades que podem oferecer momentos de conhecimento.

Para Piaget, o indivíduo assimila o estímulo e, após uma interação ativa, emite uma resposta, ou seja, o conhecimento adquirido não é devido a uma ação unilateral do meio (estímulo) sobre o sujeito passivo, mas sim a uma interação nos dois sentidos: do estímulo sobre o sujeito e ao mesmo tempo do sujeito sobre o estímulo. Vê-se, também, que o conceito piagetiano de aprendizagem é diferente da maneira como o termo é normalmente utilizado.

7. A EDUCAÇÃO FÍSICA COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Como sabemos, as aulas de educação física envolvem diversos conteúdos que podem ser utilizados nas aulas teóricas e nas práticas, seja na sala de aula ou fora dela, como descrevem Quadro et al. (2014), a dança, ginástica, lutas, jogos motores, atividades lúdicas e recreativas, atividades expressivas, atletismo, esportes coletivos e individuais, os quais são importantes para o desenvolvimento do aluno.

Assim, as aulas deste componente curricular ficarão mais rica e repleta de metodologia inovadora no momento em que o desenvolvimento do corpo e da mente dos alunos, em sua totalidade, for realizado a partir do uso dos jogos e brincadeiras. Com isso, haverá a construção dos conhecimentos dos alunos sobre seu corpo, limitação, alegria, prazer na prática de exercícios, que deem maior utilização de ferramentas importantes para transformar a realidade do aluno com momentos de percepção, conhecimentos e momentos de prazer na vida.

Mas existem professores e escolas que não vem essa importância dos jogos e brincadeiras na vida dos alunos, desmerecendo essa ferramenta metodológica para desenvolvimento do aluno.

No entanto, segundo Bezerra (2006, p. 5);

Independente das condições que a escola e o sistema educacional proporcionam à sua prática docente, é da responsabilidade de cada professor motivar suas aulas, tornando-as atrativas e prazerosas, preparando a criança para que está vá se constituindo um sujeito crítico de suas próprias ações no meio em que vive.

E com isso, percebemos que os jogos e brincadeiras são importantes para o desenvolvimento do aluno, tornando-se uma ferramenta importante para os professores.

A criança pode brincar livre e permanentemente, o que não significa que isso seja banal. De tão importante, a brincadeira 'ganhou' lugar próprio e pedagógico para sua manutenção: a escola e, principalmente, as aulas de Educação Física! Um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos (objetos) e o brincar (ação), dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar e a estar junto. Ao mesmo tempo em que a criança percebe o outro, aprende que não está sozinha no mundo, pois 'ali é o espaço da partilha, da cooperação e também da competição, atitudes que surgem e são negociadas naturalmente durante a atividade lúdica' (SILVA, 2014, p. 23).

Para os PCN (BRASIL,1998), pretende-se avaliar se o aluno conhece, aprecia e desfruta de algumas das diferentes manifestações da cultura corporal de movimento de seu ambiente e de outros, relacionando as com o contexto em que são produzidas, e percebendo-as como recurso para a integração entre pessoas e entre diferentes grupos sociais.

Se reconhece nas atividades corporais e de lazer, uma necessidade do ser humano e um direito do cidadão. Relacionar os elementos da cultura corporal com a saúde e a qualidade de vida. Pretende-se avaliar se o aluno consegue aprofundar-se no conhecimento dos limites e das possibilidades do próprio corpo de forma a poder controlar algumas de suas posturas e atividades corporais com autonomia e a valorizá-las como recurso para melhoria de sua aptidão física. Se ele integra a dimensão emocional e sensível do corpo à cultura corporal de movimento ampliando sua compreensão de saúde e bem-estar. Como o aluno se apropria de informações e experiências da cultura corporal de movimento, e de que modo estabelece relações entre esses conhecimentos no plano dos procedimentos, conceitos, valores e atitudes, tendo em vista à promoção da saúde e à qualidade de vida.

8. A EDUCAÇÃO FÍSICA NA PRÁTICA EDUCATIVA

As aulas foram realizadas em uma turma de 20 alunos, onde já havia certa intimidade, pois era a turma que lecionava.

A princípio foi pensada uma brincadeira que os tirassem da rotina da sala e os levassem para um local adequado para essa primeira aula. A primeira reação foi surpreendente, pois eles nunca haviam saído da sala de aula para uma atividade física como a que eu propus, que proporcionou interação entre os colegas de sala, cooperação mútua, a desenvoltura deles neste espaço, pois todos participaram e mostraram-se atraídos com a proposta da professora.

Pude observar que a maioria das crianças se sentiu á vontade com tudo que foi proposto, sempre participativas, curiosas para saber como seriam as próximas aulas e, como seria o fim destas aulas.

No decorrer das atividades, pude observar também que algumas crianças tiveram dificuldades para desenvolver algumas habilidades na realização de algumas brincadeiras e jogos, não tendo assim a coordenação adequada para sua idade. Outra coisa que dificultou o trabalho proposto nesta escola foi o espaço, que não tem para realizar estas aulas foi necessário se locomover até outra escola onde havia uma quadra de esportes.

Mas de uma maneira geral, a maioria dos alunos desenvolveu as habilidades e adquiriu conhecimentos na prática de brincadeiras e jogos, pois percebi este desenvolvimento por meio da observação direta e da participação dos alunos.

9. CONCLUSÃO

Foi possível perceber que o uso de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física é indispensável, pois existe uma influência direta deles com as necessidades dos alunos, pois quando eles se sentem emocionalmente envolvidos com as atividades realizadas, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e de aprendizagem, havendo momentos de construção de conhecimentos.

Como observamos, são muito os benefícios dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, pois através deles pode desenvolver na criança

diversas habilidades corporais e intelectuais que podem contribuir no seu convívio escolar e social.

A Educação Física Escolar oferece práticas corporais de suma importância promovendo o desenvolvimento humano, pois o jogar e o brincar contribuem na criatividade, na imaginação, no equilíbrio, na coordenação, na agilidade, na linguagem e na socialização das crianças. Durante o processo de execução do trabalho, foi possível perceber várias contribuições dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, mas ainda nos deparamos com o cenário vivido pela maioria das escolas que é a falta de material e espaço físico adequado.

Assim, este trabalho mostrou que existe algumas contribuições do uso de jogos e brincadeiras, que são utilizado como estratégias de ensino e aprendizagem nas aulas de educação física, tornando uma metodologia fundamental para o papel de construtor de conhecimento nas aulas de educação física para despertar sentimentos de prazer e satisfação.

Podemos concluir que, de acordo com os objetivos e os conceitos abordados nessa pesquisa, os jogos e brincadeiras não podem ser negligenciados pelos professores na escola, pois contribuem na formação humana, proporcionando aos alunos conhecimento de si mesmo e do que o cerca e é imprescindível que tenhamos a consciência da contribuição dessas ferramentas pedagógicas nas aulas de Educação Física.

CONTRIBUTION OF GAMES AND PLAYS IN PHYSICAL EDUCATION AID FOR CHILD'S DEVELOPMENT

LUCIDALVA PEREIRA TOMÉ

ABSTRACT

The Physical Education classes, present in daily living, provided children with a variety of knowledge from the moment motor, affective, cognitive and social development were stimulated. The study was developed through an action research carried out in a school of the municipal network of Cariri Occidental Paraibano, in a class of first year of elementary school I composed of twenty students, games and games can be used in the classes of Physical Education as tools stimulating and enriching, since it contributes to the teacher the possibility of working the development of children with adequate resources guaranteeing favorable results to the proposed objectives. We can conclude that according to the objectives and concepts addressed in this research, games and games can not be neglected by teachers at school, as they contribute to human formation, providing students with knowledge of themselves and what surrounds them and it is imperative that we are aware of the contribution of these pedagogical tools in Physical Education classes.

Keywords: Games; plays; motor development.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, A. M. **Lúdico**: Uma Contribuição à Aprendizagem na Educação Infantil do município de Cedro-PE SERRITA – PE, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Versão Final. Brasília, DF: MEC, 2017

_____. Secretaria de Ensino Fundamental (1998^a). **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física 1^a a 4^a séries. Vol. 7. Brasília: MEC/SEC.

KAUFMANN-SACCHETTO, K.; MADASCHI, V.; BARBOSA, G. H. L.; SILVA, P. L.; SILVA, R. C. T.; FILIPE, B. T. C.; SOUZA-SILVA, J. R. O ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar. **Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 28-36, 2011.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982. 389 p.

SILVA, A. P. da. **A importância dos jogos/Brincadeiras para a aprendizagem dos Esportes nas aulas de Educação Física**. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização (Especialista em Esporte Escolar) – Centro de Educação à Distância, Universidade de Brasília, São Luis, MA, 54 f. 2007.

SILVA, T. A. da C. **Jogos e brincadeiras na escola**. São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015.

SILVA, A. P. da. **A importância dos jogos**: brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física. Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Esporte Escolar do Centro de Educação a Distância da Universidade de Brasília, 2007.

SILVA, T. Q. da. **A educação física como elemento estruturante do processo de escolarização na educação infantil.** Monografia (Licenciatura em Educação Física) - Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, Piritiba-BA, 2014.

SILVEIRA L. D. **Educação Física e atividade lúdica:** o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor. 2005. Disponível em:
<<http://www.efdeportes.com/efd154/o-papel-da-ludicidade-nodesenvolvimento-psicomotor.htm>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

VYGOTSKY, L. S. Psicologia atual e desenvolvimento da criança. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ANEXOS

Figura 1: Alunos sendo orientados sobre a brincadeira



Figura 2: Alunos brincando



Figura 3: Alunos praticando tiro ao alvo



Figura 4 Alunos fazendo atividade com bambolê





Figura 5 Alunos utilizando bexigas na brincadeira