Os Jogos e Brincadeiras como Ferramenta Metodológica em Educação Física no Ensino Infantil

Games and Play as a Methodological Tool in Physical Education in Early Childhood Education

Fernando Costa dos Santos[1]
Adryele Gomes Maia[2]
Frederico Cavalcantes de Moura[3]
Walace Ruan Nobre Pereira[4]

RESUMO: A disciplina de Educação Física vai muito além da ideia de locomoção. Trata-se de uma interação entre corpo e mente, de modo que um depende do outro. Neste sentido, faz-se necessário pensar em movimento na escola atentando-se a aspectos psicológicos, sociológicos e culturais do indivíduo e seu contexto social. Nas aulas de educação física é importante manter o interesse dos alunos pelas atividades motoras e a sua abertura ao autodesenvolvimento e, neste contexto, a liberdade do professor para selecionar e implementar os métodos e meios de ensino-aprendizagem mais adequados. Portanto, está pesquisa tem como objetivo principal compreender a importância do uso de jogos e brincadeiras, tidos como ferramentas metodológicas, na disciplina de Educação Física, para o processo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Trata-se de uma revisão bibliográfica, com abordagem descritiva do tipo qualitativa, onde irá abordar os critérios cognitivos dos educandos. As práticas das atividades devem estimular a aprendizagem e o desenvolvimento, a socialização e a construção do conhecimento, pois o mesmo faz parte da cultura infantil sendo expresso nas ações, expressões e gestos da criança. Nesta perspectiva, um fator que colabora para esta socialização entre as crianças, por exemplo, é a utilização de jogos. Na infância o jogo é essencial, brincando e jogando, a criança reproduz suas vivencias, transformando a realidade de acordo com seus interesses e desejos, de forma dinâmica e criativa.
Palavras-chave: Aulas de educação física; Método de jogo lúdicos; Jogos dinâmicos; Educação Infantil.

ABSTRACT: The subject of Physical Education goes far beyond the idea of locomotion. It is an interaction between body and mind, so that one depends on the other. In this sense, it is necessary to think about movement at school, paying attention to psychological, sociological and cultural aspects of the individual and their social context. In physical education classes, it is important to maintain students' interest in motor activities and their openness to self-development and, in this context, the teacher's freedom to select and implement the most appropriate teaching-learning methods and means. Therefore, this research's main objective is to understand the importance of using games and games, considered as methodological tools, in the discipline of Physical Education, for the process of developing teaching and learning in Early Childhood Education. This is a bibliographical review, with a qualitative descriptive approach, which will address the cognitive criteria of students. Activity practices must stimulate learning and development, socialization and the construction of knowledge, as knowledge is part of children's culture and is expressed in the child's actions, expressions and gestures. From this perspective, a factor that contributes to this socialization among children, for example, is the use of games. In childhood, play is essential, playing and playing, children reproduce their experiences, transforming reality according to their interests and desires, in a dynamic and creative way.
Keywords: Physical education classes; Playful game method; Dynamic games; Child education.

1. INTRODUÇÃO

A disciplina de Educação Física vai muito além da ideia de locomoção. Trata-se de uma interação entre corpo e mente, de modo que um depende do outro. Neste sentido, faz-se necessário pensar em movimento na escola atentando-se a aspectos psicológicos, sociológicos e culturais do indivíduo e seu contexto social (OLIVEIRA, 2012, p.16). Segundo Gallardo (2019), a Educação Física na escola tem o papel de permitir que o aluno conheça as diversas manifestações de cultura, mais especificamente a corporal, que ocorreram ao longo dos anos, sem substituir a cultura patrimonial pela cultura hegemônica.

Nas aulas de educação física é importante manter o interesse dos alunos pelas atividades motoras e a sua abertura ao autodesenvolvimento e, neste contexto, a liberdade do professor para selecionar e implementar os métodos e meios de ensino-aprendizagem mais adequados, cria pré-requisitos para diversificar e potencializar as aulas por meio do jogo e da competição, evitando a monotonia do processo didático (GRIMALSCHI e BOIAN, 2016). O método lúdico caracteriza-se pela organização da atividade dos alunos a partir de um tema que visa atingir o objetivo em diferentes condições (GHIMP e BUDEVICI-PUIU, 2016; IVANKOV, 2005).

Neste sentido, Oliveira (2012, p.25) afirma que "é importante que a criança adquira todo o conhecimento pertinente as manifestações culturais para que possa identificá-las dentro do contexto que está inserido." A interação da criança com o meio em que vive é de suma importância. Se tratando da Educação Física, é importante que as atividades desenvolvidas pelo professor estejam de acordo com o contexto em que seu aluno está inserido, para que ele consiga compreender essa relação.

Assim, Oliveira (2012, p.16) afirma que o professor deve utilizar métodos que possibilitem o alunado compreender a Educação Física como algo que vai além da prática de movimentos. Além de que, deve-se estabelecer a inclusão, onde deve relacionar a construção de ambientes de aprendizagem habitáveis onde todos os alunos – independentemente do género, (deficiência, classe social e etnia) – possam experimentar agência, sucesso e alegria através do movimento corporal (STANDAL; AGGERHOLM, 2018).

Desse modo, para que a relação com o contexto do discente seja fortalecida nas aulas de Educação Física, faz-se necessário que o professor utilize atividades lúdicas, estando diretamente ligadas ao cotidiano das crianças. O educador tem um papel

fundamental nesse processo de aplicação metodológica, pois dependendo de sua postura, pode trazer inúmeros benefícios para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem dos estudantes em Educação Física.

> Os educadores devem tentar criar espaços de liberdade, buscando alternativas que estimulem à imaginação, a inspiração, a motivação pessoal e de seus alunos. Também cabe aos educadores buscar ler mais, conhecer mais, querer mais, falar mais e associar isso a todas as dimensões da vida cotidiana. (OLIVEIRA,2012, p.42)

Portanto, está pesquisa tem como objetivo principal compreender a importância do uso de jogos e brincadeiras, tidos como ferramentas metodológicas, na disciplina de Educação Física, para o processo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem na Educação Infantil, além de identificar as principais dificuldades para trabalhar a ludicidade nas aulas e descrever os benefícios para o processo de ensino e aprendizagem através do uso correto de jogos e brincadeiras; apresentar caminhos metodológicos sobre a ludicidade, para serem seguidos por outros profissionais da disciplina de Educação Física, no contexto da Educação Infantil .

2. METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de uma revisão bibliográfica, com abordagem descritiva do tipo qualitativa. Para Marconi e Lakatos (2010), a pesquisa bibliográfica refere-se àquela na qual se realiza a partir de material disponível, decorrente de pesquisas anteriores em documentos impressos, como livros periódicos, artigos e outros. A metodologia utilizada neste trabalho é de caráter qualitativo, ou seja, trata-se de uma abordagem para analisar os critérios cognitivos dos educandos.

Na obtenção dos resultados foram aplicados os seguintes critérios de inclusão: artigos científicos, revisões científicas, capítulos de livros e artigos relevantes para o tema. Os critérios de exclusão estão artigos incompletos e/ou repetidos nas bases de dados analisadas e aqueles que não estiverem de acordo com a proposta.

Os estudos selecionados serão lidos e analisados, utilizando a literatura especializada para a construção de diálogos e inferências sobre o tema, no intuito de fortalecer as discussões.

3. RESULDADOS E DISCUSSÕES

As práticas das atividades devem estimular a aprendizagem e o desenvolvimento, a socialização e a construção do conhecimento, pois o mesmo faz parte da cultura infantil sendo expresso nas ações, expressões e gestos da criança (OLIVEIRA,2012, p.16). Neste sentido, Brougére conceitua socialização como:

> Quem brinca pode sempre evitar aquilo que lhe desagrada. Se a liberdade valoriza as aprendizagens na brincadeira, ela produz também uma incerteza quanto aos resultados. Daí a impossibilidade de assegurar aprendizagens, de um modo preciso, na brincadeira. É o paradoxo da brincadeira, espaço de aprendizagem cultural fabuloso e incerto. (BROUGÉRE, 1998, p.104)

A socialização é de extrema importância para as relações humanas, pois quem se socializa consegue compreender o outro como seu semelhante. Assim, Oliveira corrobora sobre a importância de se socializar. Nesta perspectiva, um fator que colabora para esta socialização entre as crianças, por exemplo, é a utilização de jogos. Portanto, Gonçalves (2002), reforça que "na infância o jogo é essencial. Brincando e jogando, a criança reproduz suas vivencias, transformando a realidade de acordo com seus interesses e desejos, de forma dinâmica e criativa".

> Elementos do jogo como conjunto de regras, a competição, o tempo e o espaço em que ele ocorre, colocam as crianças em situações de adaptação e readaptação provocando diferentes atitudes, comportamentos e, consequentemente, exigem que ela esteja constantemente desempenhando seu papel social de criança. (OLIVEIRA,2012, p.18)

Assim, é a partir do jogo que a criança aprende a seguir regras, respeitar os adversários, saber perder e, principalmente, compreender a mensagem de cada partida.

> Quando a criança joga, ela opera com significados das ações, o que faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo torna-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para as mudanças das necessidades da consciência. (SOARES, 1992).

O jogo permite que a criança seja protagonista, propondo soluções para os problemas encontrados, de modo que as regras não sejam quebradas e que no final essa resolução não cause danos aos envolvidos. Segundo Piaget (1978), a forma como a criança obedece às regras do jogo faz relação com a sociedade, sendo a regra a característica principal para convívio em sociedade.

> A criança utiliza-se dessas regras para interagir, socializando-se e passando a desempenhar seu papel dentro da sociedade, no qual a criança se comunica, se relaciona se expressa e cria de forma criativa, condições para o desenvolvimento da autonomia e amplia vivências corporais, aprende a lidar com a contradição entre o aluído e a segurança, vivencia o contato corporal, aprende a perder e adquire comportamentos de cidadãos, com vistas ao exercício da responsabilidade e da autonomia. (OLIVEIRA,2012, p.19)

Desse modo, Oliveira (2012) afirma que o jogo é capaz de transformar ações e objetos, se realizado de modo correto, abordando seu caráter crítico e criativo. Nesta perspectiva, a criança precisa poder contar com jogos em sua vivência, vistos os benefícios para seu desenvolvimento intelectual e social:

> O ambiente escolar deve priorizar atividades que potencializam o desenvolvimento da criança. As aulas de Educação Física são essenciais para possibilitar tais proezas, então, a partir das aulas de Educação Física e da temática brincadeiras e jogos, é possível contribuir para a estimulação do desenvolvimento da criança, já que tal temática pode sim somar para a melhoria na aprendizagem da criança, diante das dificuldades e necessidades do educando. (SANTOS,2021, p.34)

Segundo Piaget (1997), para que o aluno se socialize em uma atividade de Educação Física, é necessário que ele seja estimulado pelo professor, de modo que consiga enxergar o jogo não como uma atividade de movimento, mas como um fator para desenvolvimento social do indivíduo.

> As brincadeiras e jogos possibilitam a que os alunos aprendam de uma maneira descontraída, além deles se divertirem, podem, através de uma atividade, absorver aprendizado porque o brincar é muito prazeroso, explora a criatividade dos educandos, propícia um momento de interação, socialização e esses requisitos são muito importantes para o desenvolvimento da criança. (SANTOS,2021, p.34)

Ao brincar, a criança estimula seus sensores psicomotores, refletindo o contexto em que está inserida, de modo a propor solução para alguns problemas que surgem ao longo da brincadeira.

Desse modo, aulas lúdicas permitem que o alunado sinta prazer em sala de aula, ao mesmo tempo que reflita sobre questões sociais importantes para a relação humana, podendo então satisfazer seus desejos de ordem afetiva ou não. Neste sentido, ao participar de uma brincadeira, a criança consegue compreender fatores ligados a diferentes contextos, à exemplo da criação, a recriação, a descoberta e o pensamento. Todos esses fatores contribuem para que essa criança participe da proposta de solução para a situação problema em questão.

O conceito de “ludicidade física” ainda não está definido. Para estabelecer as definições de “jogo físico” e “ludicidade física”, é necessária uma definição prática de jogo. A natureza do “jogo” ou “Ludus” tem sido debatida desde a antiguidade (ANDERSON, 2017). O comportamento de “brincar” é reconhecido em animais, bem como no comportamento humano (BATESON, 1956). Lakoff (1973) descreve “brincar”

como um conceito confuso, sem uma definição clara e abrangente.

Assim, fica evidente a contribuição para um aprendizado mais significativo através da utilização de jogos e brincadeiras. Para Faria (1999), é importante que as pessoas em volta da criança participem também da brincadeira, com o intuito de não se perder do espírito brincalhão.

> Brincar com as crianças é permitir o tempo necessário para que elas possam criar, requer do adulto – educador - conhecimento teórico sobre o brinquedo e o brincar e muita paciência e disciplina, observar sem interferir em determinadas atividades infantis, além da disponibilidade para (re) aprender a brincar recuperando/construindo sua dimensão brincalhona. (FARIA, 1999, p.213)

Vale destacar que o professor precisa levar em consideração os conhecimentos prévios do seu alunado, de modo a relacionar situações problemas com determinados conteúdos abordados em sala de aula. as crianças trazem uma gama de conhecimentos, pelo fato de tudo ser novo para elas, aumentando ainda mais a curiosidade em querer saber o significado das coisas em sua volta.

> Ao chegar à escola a criança já dispõe de uma bagagem de conhecimentos produzidos por meio de suas vivencias familiar e cultural. Dessa forma a brincadeira servirá como um instrumento facilitador do ensino aprendizagem. (OLIVEIRA,2012, p.23)

Sendo assim, faz-se necessário que professores adaptem o jogo utilizado de acordo com o contexto social que o aluno está inserido, de modo a fazer com que o discente perceba a relação dos conteúdos abordados através deste método lúdico com seu cotidiano.

> O jogo é uma atividade dinâmica, que transforma de um contexto para o outro; daí sua riqueza. Assim como um jogo de pegar pode ser chamado de mãe-pega, pega-pega, pique-pega, etc. as formas de desenvolver esse jogo podem variar de um contexto para o outro. Para que auxiliem na formação da cidadania, os jogos como conteúdo devem ser selecionados, criados, adaptados e transformados por professores e alunos. (FRIEDMANN,1996)

Essa relação precisa acontecer inicialmente ao apresentar as regras dos jogos aos alunos, para que eles percebam que no seu dia a dia, utilizam as regras em outras situações, sendo uma exigência necessária para manter a ordem de funcionamento da sociedade.

Desse modo, é de grande importância trabalhar com jogos e brincadeiras na disciplina de Educação Física na escola, proporcionando aos estudantes estabelecer relação entre os conteúdos e o seu cotidiano, de modo serem protagonistas, ou seja,

propondo soluções para problemas encontrados durante a dinâmica. Em suma, os jogos e as brincadeiras tornam-se ferramenta metodológica para que alunos possam interagir entre si, aprendendo a seguir regras, permitindo trabalhar a saúde corporal e mental, uma vez que, em muitos casos, faz-se necessário fazer uma reflexão acerca dos jogos trabalhados e suas relevâncias para o contexto em que os estudantes estão inseridos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando se fala em Educação física automaticamente surge na mente do ser humano a ideia de se locomover. O objetivo deste trabalho foi mostrar que a Educação Física está além do movimento, está na reflexão na interação e no cumprimento de regras estabelecidas nos jogos. Esses pontos foram essenciais para elaboração deste trabalho. Isso permitiu que fosse trazido discussões de outros autores que corroboram com este pensamento.

De fato, esta pesquisa aponta que os jogos são de suma importância para o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física nas turmas de Educação infantil. Neste sentido, mesmo encontrando bastante dificuldades para encontrar autores atuais que falem sobre o tema abordado neste projeto, é evidente a importância do uso dos jogos como ferramenta metodológica.

Assim, espera-se que este trabalho sirva de referência para pesquisadores e professores que estão em sala de aula, nas turmas de Educação infantil, permitindo norteá-los em meio às dificuldades de trabalhar o movimento nas aulas de Educação Física.

REFERÊNCIAS

BROUGÉRE, G. **A Criança e a Cultura Lúdica.** In: O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira, 1998, p. 19-32.

FARIA, A. P. L.C. **Educação Pré-Escolar e Cultura**. Campinas, São Paulo. Unicamp, São Paulo: Cortez, 1999.

FRIEDMANN, A. **Brincar, Crescer e aprender, o Resgate do Jogo Infantil.** Moderno, São Paulo, 1996.

GALLARDO, J. S. P. **Prática de Ensino em Educação Física**, São Paulo; FTD; 2009.

GHIMP, A.; BUDEVICI-PUIU, A. Teoria și metodica jocurilor dinamice (Manual pentru studenții USEFS). **Chișinău: Valinex**, 2016.

GONÇALVES, M. C. **Aprendendo a educação física: da pré-escola até 8ª Série do Ensino fundamental: da técnica aplicada ao movimento livre**. Maria Cristina Gonçalves, Roberto Castacurta Alves, Sandro Bertan da Costa. Curitiba: Bolsa Nacional do Livro, 2002.

GRIMALSCHI, T.; BOIAN, I. **Educația fizică – Ghid de implementare a curriculum-ului modernizat pentru treapta primară și gimnazială**. Chișinău: Liceum. 2014.

IVANKOV, C. T. Metodicheskiye osnovy teorii fizicheskoy kul'tury i sporta. **Moskva: Insana**, 2005.

MARCONI, M. L. CIENTIFICA, EM Metodologia. 5ª edição. **São Paulo, SP. Editora Atlas**, 2010.OLIVEIRA, C. P. C. de. A importância dos jogos e brincadeiras como Métodos de aprendizagem da educação Física para a socialização da criança. 2012.

OLIVEIRA, P. S. de. **Introdução à Sociologia**. 20ªedição. Ed. Ática. 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS, S. P. dos. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA**: uma ferramenta pedagógica para desmitificar a separação por sexo nas aulas contribuindo para o desenvolvimento do Educando. 2021.

SOARES, C. L. et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. SP: Cortez, 1992.

VELASCO, C. G. **Brincar: O Despertar Psicomotor**. RJ: Sprit. 1996.

STANDAL, Ø. F.; AGGERHOLM, K. Habits, skills and embodied experiences: A contribution to philosophy of physical education. In: **Skills, Knowledge and Expertise in Sport**. Routledge, 2018, p. 53-66.

ANDERSON, D. R. Physical Education and playful living. **Philosophy: Sport**, 2017, p. 17-33.

LAKOFF, G. Hedges: A study in meaning criteria and the logic of fuzzy concepts. **Journal of philosophical logic**, v. 2, n. 4, 1973, p. 458-508.

BATESON, G. The message "This is play.". **Group processes**, v. 2, 1956, p. 145-241.