**CONCEPÇÕES DE DOCENTES DE EDUCAÇÃO FÍSICA SOBRE A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monique Godoy Gomes de Morais[[1]](#footnote-2)

João Carlos Pereira de Moraes[[2]](#footnote-3)

**RESUMO:** O discurso da importância do lúdico na aprendizagem é algo constante na realidade escolar, principalmente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.  Contudo, muitos professores são resistentes ao trabalho com essa perspectiva, principalmente aqueles que não tiveram formação específica para essa faixa etária, como, por exemplo, os professores de Educação Física. Sendo assim, o presente estudo tem por finalidade investigar as concepções dos docentes desta área que atuam na Educação Infantil, bem como às atividades lúdicas por eles empregadas, os métodos utilizados e os resultados obtidos. Para tanto, fora realizado um levantamento bibliográfico ressaltando os principais aspectos teóricos do tema ludicidade e sua relação com o ensino na infância. Em seguida, estruturou e aplicou-se um questionário contendo cinco questões para cinco docentes de Educação Física que lecionam em tal nível de ensino.

**PALAVRAS CHAVE:** Ludicidade; Educação Infantil; Educação Física; professores.

**CONCEPTIONS OF TEACHERS OF PHYSICAL EDUCATION ON THE CONTRIBUTION OF GAMES AND PLAY IN THE DEVELOPMENT OF CHILDREN IN CHILDREN EDUCATION**

**ABSTRACT:** Speaking of the importance of playful learning is something constant in the school reality, especially in Years Elementary School Initials. However, many teachers are resistant to working with this perspective, especially those who did not have specific training for this age group, for example, teachers of physical education. Thus, the present study aims to investigate the views of staff in this area who work in early childhood education, as well as fun activities for them employed, the methods used and the results obtained. To do so, out based on a literature highlighting the main theoretical aspects of the subject playfulness and its relation to education in childhood. Then structured and applied a questionnaire with five questions for five teachers who teach Physical Education at that level of education.

**KEYWORDS:** Playfulness; Childhood education; Physical education; teachers.

**INTRODUÇÃO**

Ainda que esteja presente nas várias etapas do desenvolvimento humano, as brincadeiras são mais associadas ao período da infância, momento em que são mais marcantes. Os jogos e brincadeiras estimulam a fantasia, a criatividade, ajudando no sentido de superar dificuldades, aceitar regras e promover a socialização. Pode-se dizer que, através do brinquedo, a criança aprende a experimentar, a inventar, a conhecer, tem sua curiosidade estimulada, aumenta sua autoestima, o espírito de cooperação, a confiança em si mesma, exercita a imaginação, entre outros benefícios.

Segundo Cunha (1994, p. 36):

[...] o adulto trabalhador de amanhã é, hoje, a criança que brinca muito. A criança que hoje participa de jogos e brincadeiras, saberá trabalhar em grupo amanhã. Se hoje aprende a aceitar as regras do jogo, amanhã será capaz de respeitar as normas sociais.

Porém, a realidade é que nem todos os professores de educação física têm essa perspectiva, já que esse aspecto é negligenciado mesmo em sua graduação. Mediante isso, essa pesquisa intenta discutir:

*Como docentes de Educação Física que atuam nos Anos Iniciais compreendem o papel da ludicidade neste período de escolarização?*

Para alcançar essa proposta, nas seções a seguir serão analisados os respectivos pontos: a primeiraseção trará conceitos e definições importantes referentes à educação e a ludicidade. Já a segundaseção abordará as contribuições do trabalho com o lúdico na Educação Infantil. A terceira tratará do papel do professor na mediação e condução do trabalho com jogos e brincadeiras. Por fim, uma pesquisa de campo complementará o que foi estudado, mostrando o como esse trabalho se dá na prática.

**CONCEITOS E DEFINIÇÕES**

O termo “lúdico” tem sua origem no Latim *"ludus"* que significa jogo. Se a palavra estivesse apenas restrita à sua origem, se relacionaria ao ato de brincar, jogar e ao movimento espontâneo. No entanto, com a evolução semântica da palavra, o conceito de “lúdico” se expandiu, acompanhando as tendências das pesquisas em psicomotricidade. A ludicidade passou então a ser reconhecida como um traço fundamental de psicofisiologia do comportamento humano. Dessa forma, a definição não pode mais ser reduzida a um sinônimo de jogo. Hoje, as implicações da necessidade lúdica vão muito além das demarcações do brincar espontâneo.

Conforme Huizinga (2004, prefácio):

Outrora, numa época um tanto mais otimista que a de hoje, a espécie humana recebeu a designação de *Homo sapiens,* relacionada ao saber*.* Ao longo da história, veio à compreensão de que o ser humano não é tão racional quanto pregava o culto a razão do século XVII. Em determinado ponto, passou a ser comum chamar e espécie humana de *Homo faber*, ainda que essa não fosse uma nomenclatura tão adequada quanto *sapiens*, visto que *faber* poderia dizer respeito a várias outras espécies do reino animal. Contudo, há outra função que pode ser verificada tanto na espécie humana quanto em algumas outras, a ação de jogar. Essa, por sua vez, é tão importante quanto o raciocínio e a construção de ferramentas. Certamente, após a menção do *Homo faber*e *Homo sapiens,* a denominação *Homo ludens*deve figurar uma posição nessa filogenia.

Ao se investigar as necessidades mais básicas da personalidade, mente e corpo humano, fica evidente que o lúdico faz parte das atividades essenciais da natureza humana. Sendo caracterizado como uma ação espontânea funcional e satisfatória. Entretanto, são poucos os pais e professores conscientes da importância do brincar para o desenvolvimento físico e psíquico saudável das crianças. O senso comum limita o ato de brincar a um mero passatempo, desassociado de funções mais importantes que não o entretenimento dos pequenos. Contudo, brincar vai muito além disso.

Com o avanço da tecnologia, houve grande mudança nas brincadeiras das crianças, hoje elas jogam videogames e passam horas e horas no computador. Antes elas brincavam na rua, jogavam bolas, pulavam amarelinha e várias outras brincadeiras de crianças. Essas mudanças geram expectativas e certa confusão, isso justifica a escolha do tema em investigar as contribuições significativas do jogo e do brinquedo, além da maneira com que o lúdico repercute em diversos pontos do desenvolvimento de uma criança.

Esse desenvolvimento só é possível mediante uma interação com os elementos ambientais e sociais que cercam o indivíduo, desde seu nascimento. Somado a esses, existe a contribuição dada pela família, as tradições, culturas e saberes que, por sua vez, podem proporcionar diversas atividades à criança. Dessa forma, apoiados emWallon (1979), pode se dizer que a criança se desenvolve mediante um saber construído pela cultura, modificando-se na tentativa de satisfazer suas necessidades biológicas, se apoderando dos conhecimentos culturalmente adquiridos ao se socializar com a família e os outros.

Ao pensarmos o tema neste sentindo, podemos associar o brinquedo como elemento imprescindível deste brincar. Sobre isso, Vygotsky (1998) ressalta que ele desempenha diversas funções no desenvolvimento das crianças, como: permitir a entrada da criança num universo ilusório e imaginativo; fomentar as ações no contexto cognitivo, possibilitar um estágio transitório entre o pensamento e objeto manuseado; estimular um maior autocontrole, uma vez que essas teriam de lidar com os conflitos oriundos das regras sociais, controlando melhor seus próprios impulsos biológicos.

Já na tentativa de caracterizar alguns aspectos desse brincar, Brougère (2000) faz uma distinção acerca do que é brinquedo e jogo. Segundo o autor, o brinquedo é majoritariamente um objeto tipicamente associado à criança e o jogo pode ser destinado tanto para ela quanto ao adulto, não sendo restrito somente a uma faixa de idade. Os objetos lúdicos utilizados por adultos são chamados genericamente de jogos, definidos assim, pela sua vertente lúdica.

Em outro viés, de acordo com a psicanálise, o brincar remete ao inconsciente. Winnicott (1982) destaca que as crianças têm grande prazer nas brincadeiras físicas e/ou emocionais. Ao brincar, elas conseguem dominar suas angústias, controlando ideias e impulsos que as conduziriam à tristeza. Ao brincar, a criança expressa sentimentos e fantasias, permeando o real e o imaginário.

Piaget (1976), por sua vez, ressalta o papel das atividades lúdicas na gênese das atividades mentais da criança. Estas não seriam apenas uma forma de válvula de escape, ou de simples entretenimento para que as crianças empenhem suas energias, mas sim, tratam se de meios que contribuem ricamente para o desenvolvimento intelectual. Para o autor(1976, p.160):

Pode-se dizer que o jogo é, sob as suas duas formas fundamentais, a de exercício sensório-motor e a do simbolismo, uma assimilação ativa do que é real, concedendo a este o caráter transformador, modulando o real em função das múltiplas necessidades do eu. Por conta disso, métodos ativos de educação de crianças exigem que se forneça a elas um material conveniente, para que, ao jogar, assimilem as realidades intelectuais que, de outra forma, permaneceriam inalcançáveis à inteligência infantil.

Assim, brincando, a criança desenvolve suas habilidades visuais e auditivas, melhora a coordenação motora, desenvolve sua criatividade e inteligência. Diversos estudos apontam que crianças que cresceram em ambientes nos quais raramente brincavam ou filhas de pais que não tinham isso por hábito, enfrentam rupturas e bloqueios em seus processos de desenvolvimento mental.

Conforme Rosa (1998), ao brincar, a criança começa a entender o funcionamento das coisas, o que pode ou não pode ser feito, que existem regras que devem ser respeitadas, se precisa de outras crianças para brincar e, principalmente, aprende a perder. Descobre que, se ela perde um jogo hoje, pode ganhar em outra tentativa, amanhã.

Portanto, a ação de brincar para as crianças não é somente para diversão, pois o ato de brincar envolvendo outras crianças, levando-as a entenderem certos princípios da vida: a divisão, a liderança, obediência as regras, a colaboração entre elas e a competição. As brincadeiras são formas de a criança exercitar sua imaginação, relacionando suas necessidades e interesses com a realidade de um mundo que poucos conhecem e adentram. A brincadeira representa a forma com que a criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo (PIAGET, 1976).

Nos estudos de Wallon (1979), o pesquisador demonstra interesse especial nas relações sociais das crianças nos momentos de jogo, ao afirmar que essas concebem o coletivo mediante as tarefas que realizam coletivamente, dos jogos a que pode entregar-se com seus colegas e, também, dos conflitos que, eventualmente, surgem quando disputam duas equipes antagônicas.

Para Vygotskky (1998), o jogo é uma atividade específica da infância, através da qual a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Sendo esta, uma atividade social, com contexto cultural e social. Por meio do lúdico, se pode estudar a relação da criança com o mundo exterior, associando a isso estudos específicos sobre a importância da ludicidade na formação da personalidade.

**LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Os materiais lúdicos e educativos são ferramentas essenciais na execução do sistema pedagógico na Educação Infantil, pois permitem as crianças adquirirem o conhecimento de maneira espontânea e sem que seja necessário o uso de materiais complexos e cansativos para a faixa etária dos alunos.

De acordo com Bertoldo e Ruschel (2006), o brinquedo é na verdade somente um suporte para o jogo ou a brincadeira, não sendo um requisito obrigatório, já que se pode brincar com a própria imaginação. No entanto, o brinquedo facilita a atividade lúdica, pois permite simular diversas situações. O lúdico apresenta valores específicos para cada uma das etapas da vida humana. Na infância e adolescência, a finalidade é quase que puramente pedagógica. É comum a criança e mesmo o jovem apresentar certa resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa (NEVES, 2006).

Pelos estudos de Piaget (1982), através do lúdico, a criança se desenvolve. Ela precisa brincar para crescer e joga buscando o equilíbrio com o mundo. Assim, a importância da ludicidade para a saúde mental do ser humano é um assunto que merece atenção de pais e educadores, pois pode ser considerada como o espaço de expressão mais genuína do ser, é o momento e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Antes de tudo, a criança é um ser construído para brincar. O jogo pode ser entendido como um método para que a criança possa se desenvolver intelectualmente, mesmo sem se dar conta. Segundo Rosamilha (1979), a educação deve lançar mão desse artifício, deixando o ensino mais ao nível da criança, permitindo que essa faça uso de seus instintos naturais, como aliadas deles, não inimigos.

Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, também, vai se socializando.

A atividade lúdica, que consiste dos jogos e brincadeiras, se apresenta como uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento integral dos alunos. O jogo na escola proporciona momentos únicos de diversão, alegria, descontração e, ainda, de um comprometimento com o aprender e de responsabilidades. Para Almeida (2006), a ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano em toda sua vida e não deve ser vista somente como diversão ou momentos de prazer, mas momentos propícios ao desenvolvimento da criatividade, da socialização com o próximo, do raciocínio, da coordenação motora, dos domínios cognitivos, afetivos e psicomotores.

Conforme Kishimoto (1994), é correto permitir que as crianças brinquem, não cabendo ao adulto ensiná-las. Mas, como garantir a espontaneidade do jogo, favorecer o desenvolvimento mais completo possível da criança? A resposta vem através daquilo que chamam de brinquedos. Trata-se de oferecer à criança os brinquedos que, por sua forma, será sentido e manipulado, criando possibilidades de desenvolver o raciocínio através da percepção.

Já para Campos (2006), as brincadeiras podem ser vistas como uma ponte que une a realidade ao mundo da imaginação e, através de uma brincadeira de criança, os adultos podem compreender como ela vê e constrói seu mundo, com quais problemas se depara e como ela gostaria que fosse sua vida, além de permitir que se saibam quais são suas preocupações. Por muitas vezes, as crianças expressam através de suas ações o que têm dificuldade de colocar em palavras, ou seja, brincar para a criança é uma linguagem própria, que merece respeito mesmo quando não a compreendemos na íntegra.

Os jogos no ambiente escolar apresentam benefícios a todas as crianças, uma vez que estimula o desenvolvimento completo do corpo e mente por inteiro. Por essa razão, na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade que dela resulta, mas a própria ação, momentos de fantasia que são transformados em realidade, momentos de percepção, de conhecimentos, momentos de vida. Estes jogos permitem também o surgimento da afetividade cujo território é o dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam os medos, sofrimentos, interesses e alegrias. Uma relação educativa que antecipa o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador uma atenção mais apurada e um interesse em querer conhecer mais e conviver com o aluno; o envolvimento afetivo, como também o cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve a criança como sujeito (ALMEIDA, 2006).

Por todas estas razões, se pode dizer que a ludicidade é uma necessidade do ser humano, seja qual for sua idade e não deve ser encarada apenas como diversão, mas como um aprendizado. O desenvolvimento pessoal que a ludicidade proporciona junto aos fatores sociais e culturais, colabora para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além de um desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

**O PAPEL DO PROFESSOR NA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO**

Os jogos, as brincadeiras e outras atividades lúdicas são indispensáveis em sala de aula e pode contribuir muito para o desenvolvimento da criança, assim como para a fixação das matérias e conteúdos propostos, mas, afinal, qual seria o papel do professor, já que o brincar é algo inato ao indivíduo, que qualquer criança faz, sem precisar de alguém que lhe ensine?

Primeiramente, o professor tem que estar consciente que o lúdico em sala de aula é fundamental e importante, pois ajuda no desenvolvimento infantil.

Sabendo da importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil, o professor também deve elaborar propostas de trabalho que incorporem as atividades lúdicas. Não há necessidade de o jogo ser espontâneo, idealizado pela criança. O que faz do jogo um jogo é a liberdade de ação física e mental da criança nessa atividade (BRASIL, 1998).

Utilizar o brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que os adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e no seu desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos educadores a indicação de como promover novas aprendizagens dentro dos domínios afetivos e cognitivos.

Segundo Almeida (2006), podemos chamar de brincar “aberto” aquele que se constitui da verdadeira situação de brincar. Isso apresenta um leque de possibilidades para a criança, satisfazendo suas necessidades de aprendizagem e tornando mais clara a sua aprendizagem explícita. O professor deve proporcionar situações de brincar livre e dirigido que tente atender às necessidades de aprendizagem das crianças e, neste papel, o docente poderia ser chamado de um iniciador e mediador da aprendizagem.

Deve-se lembrar que as crianças podem e aprendem de outras maneiras além da lúdica, e podem ter prazer nisso. Exemplos como ouvir uma história ou trabalhar ao lado de um adulto que está fazendo alguma coisa dão conta de outras formas de aprendizado que podem ser interessantes para as crianças. Kishimoto (1994) considera que esse elemento do brincar e aprender mais dirigido para um objetivo é muitas vezes esquecido e inclusive desprezado por muitos professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, já que é assim que as crianças têm aprendido desde muitos séculos.

O papel do professor perante o desenvolvimento lúdico tem que se valer da confiança, da afetividade, do incentivo, dos elogios, dos limites colocados de forma sincera, clara e afetiva permitindo a interação entre adulto e as crianças.

Conforme Cunha (1994), a brincadeira proporciona uma “situação de aprendizagem delicada”, pedindo que o educador seja capaz de respeitar e nutrir o interesse da criança, dando-lhe possibilidades para que envolva em seu processo, ou do contrário perde-se a riqueza que o lúdico representa.

No brincar, o professor deve constituir um vínculo com seu aluno e também permitir que se estabeleça um clima de segurança. Ele deve, ainda, delimitar um objetivo para cada atividade e organizar o tempo que vai ser utilizado.

Outro aspecto importante é o que dá conta de o professor sentir-se parte do grupo, não sendo uma simples figura impositiva durante a realização das atividades, mas que faça parte do grupo e brinque junto de seus alunos, assumindo uma postura diferenciada daquela que é normalmente associada ao ensino, pois, nessas atividades, é importante que os papéis em sala de aula não se baseiem em estereótipos da rigidez e hierarquia, possibilitando ao professor ensinar e aprender e os alunos passem a ensinar além de aprender (ALVEZ, 2000).

Neste contexto, a função mais importante do professor é tentar diagnosticar o que a criança aprendeu, exercendo o papel de observador e avaliador. Para Almeida (2006), a formação inicial e prática dos professores precisam assegurar que eles adquiram mais competência nesta área a fim de acompanhar as novas tendências educacionais, mantendo o papel vital do brincar no desenvolvimento das crianças.

É certo que a inserção de uma proposta lúdica em sala de aula depende de um trabalho árduo e contínuo, exigindo muita dedicação e empenho do professor, bem como apoio das instituições escolares. Isso não é algo impossível de se realizar e exige mudanças consideráveis na prática pedagógica, mas os próprios alunos estão carecendo de um trabalho de qualidade, que os atraia para a escola e lhes proporcione o prazer em aprender.

**PESQUISA**

O segundo momento desse trabalho consiste em uma pesquisa de campo realizada com os professores de uma rede municipal de ensino. A pesquisa intenta conhecer a realidade do trabalho com o lúdico nas aulas de educação física na modalidade de educação infantil na rede municipal de Ipaussu, município do interior do estado de São Paulo. A rede conta com sete escolas, sendo que a educação infantil é ofertada em quatro delas.

**METODOLOGIA**

Em um primeiro momento, os cinco professores de educação física que lecionam na educação infantil do município receberam uma folha com o questionário com cinco perguntas dissertativas. Tiveram então o prazo de uma semana para devolve-los respondidos.

Visando conhecer melhor as particularidades da prática desses docentes e uniformizar as informações, eles foram entrevistados individual e coletivamente. As informações foram coletadas, analisadas e dispostas no item que segue, alguns padrões de resposta estarão na forma de citação, retirados do corpo do texto. O questionário utilizado estará na forma de apêndice no fim do presente artigo.

**RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A primeira questão tratou de como esses docentes preparariam suas aulas. Todos ressaltaram a “*importância do planejamento da aula, evitando situações de improviso”*. Eles afirmaram que, apesar de alguns mitos referentes aos profissionais da área, ainda mais quando atuantes na educação infantil, o planejamento e o direcionamento das atividades é vital para que se desenvolva um bom trabalho.

“Hoje, mais do que nunca, a educação se presta a desenvolver a cidadania e autonomia dos alunos. Isso só é possível se a criança desenvolver as habilidades e competências necessárias à sua atuação na sociedade. Desse modo, **mesmo as atividades recreativas, quando direcionadas, podem repercutir em aprendizagem, seja na socialização, resolução de problemas ou aceitação de regras.** O professor de educação física deve planejar suas aulas e atividades de modo a contemplar aquilo a que a escola se propõe” (D.B. 34 anos, grifo nosso).

A segunda pergunta investigou acerca da importância que esses profissionais atribuem à ludicidade em suas aulas na educação infantil. Aqui, todos teceram elogios e mencionaram as inúmeras contribuições alcançadas com o trabalho com o lúdico. Para eles, “*através das brincadeiras e jogos, as crianças se desenvolvem e aprendem de modo prazeroso e participativo”*. As palavras abaixo, de um dos professores, refletem o pensamento de todos os participantes:

“**As crianças se soltam ao brincar ou jogar**, muitas delas são retraídas ou apáticas em outros tipos de atividades, mas nessas se entregam e deixam aflorar seus sentimentos, medos e vontades. Crianças que tem problemas comportamentais, em muitos casos, **passam a acatar as normas da escola e da sala de aula**. Muitas delas chegam sem limites para nós, em especial por conta da criação deficitária que muitas delas têm”. (J.C.A. 28 anos, grifos nossos).

A fala desse professor é muito interessante no que diz respeito a mudança comportamental dessas crianças, que é uma vantagem mencionada por todos os outros professores.

A terceira pergunta pediu que os docentes dessem sua definição do que vem a ser a ludicidade. *Basicamente, todos deram respostas ligadas a utilização de jogos e brincadeiras na educação*. Uma definição interessante segue abaixo:

“Ludicidade é fazer uso de algo que já faz parte do universo da criança, os brinquedos, brincadeiras, jogos, músicas, danças, **para ensina-la**. Ao utilizarmos esses recursos, conseguimos traze-las para nosso lado e tornar mais prazerosa a interação delas conosco, entre elas e para suas vidas.” (D.C.S.S. 34 anos, grifos nossos).

A aprendizagem para a vida é uma das premissas mais importantes da educação escolar. A educação já não pode apresentar o caráter meramente assistencialista do passado, suas contribuições são percebidas ao longo da vida escolar dos educandos e as bases construídas nela, subsidiarão muitas das aprendizagens futuras. As inúmeras possibilidades e os resultados observáveis estimulam os educadores à **adoção do lúdico como ferramenta de trabalho**. Os ganhos são significativos tanto aos professores, quanto aos alunos. Os professores saem ganhando pela aproximação com as crianças e por conhecerem melhor a sua realidade.

O enfoque da quarta questão foram os resultados obtidos no trabalho com ludicidade e se esses eram perceptíveis a curto ou longo prazo. Os professores em questão atuam no ensino fundamental, quer seja no município ou em outras cidades. Dessa forma, eles podem responder com propriedade a questão.

Pontos interessantes foram levantados sobre os benefícios da ludicidade, como *a melhoria na coordenação motora, trabalho em equipe, desenvoltura, dentre outros que foram citados anteriormente*. Outro ponto mencionado por três professores é a questão da *afetividade, que pode representar uma aproximação valorosa do aluno e o professor*.

A última questão investigou sobre a possibilidade em trabalhar o lúdico nas aulas de educação física e pediu que desses exemplos dessa utilização. *Os professores citaram os trabalhos com jogos das mais diversas espécies, utilização de brinquedos e equipamentos e o próprio corpo da criança*. Eles ressaltaram que *as atividades lúdicas permitem um grande número de possibilidades aos educadores, servindo não só como momento de descontração, mas de aprendizado propriamente dito*.

De acordo com os profissionais, uma das situações que poderia colocar tudo isso a perder, *a carência de recursos, pode ser suprida pela originalidade e criatividade dos profissionais*, que podem trabalhar com o que têm em mãos, de acordo com a realidade de seu local de trabalho.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Através do presente trabalho, foi possível observar que as crianças devem ser vistas como construtoras ativas do seu conhecimento, já que o contato com o mundo exterior começa a se dar de maneira mais constante através de trocas, modificações e experiências. A ação de brincar representa um papel muito importante nessa construção, pois através da brincadeira, a criança interage, modifica, exercita a mente, socializa-se e acaba por construir alguns conceitos sobre a vida. Alguns reflexos da vida infantil e muito do que se aprende nas idades pré-escolares, será percebido ao longo da vida do indivíduo.

O papel do educador na adoção das medidas lúdicas é essencial, pois cabe a ele adequar essas medidas a faixa etária e ao nível de aprendizado das crianças. O educador deve intervir de maneira a permitir certa independência à criança, mas também deve observar os resultados obtidos e dirigir ações que tem cunho pedagógico. Os professores também podem através do lúdico, tornar suas aulas e lições mais prazerosas, fugindo da realidade escolar de apenas repassar o conhecimento e solicitar que os alunos repitam ações sem refletir ou interagir com as mesmas.

O questionário aplicado ajuda a compreensão de que muitos dos profissionais da educação já têm isso em mente, mas que nem sempre são amparados em sua formação ou não contam com todos os recursos necessários para a elaboração e execução dessas atividades.

Conclui-se que a criança quando brinca, não está apenas limitada a uma prática de lazer, ela também está vivenciando, experimentando e se tiver a devida direção, poderá também aprender. No que depende dos docentes, essa realidade certamente tende a ganhar espaço nos próximos anos e em outros estudos sobre seus aspectos normativos e descritivos.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA**,** A. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. Disponível em: http://www.cdof.com.br. 2006. Acesso em 30 de setembro de 2015.

ALVES, R.**Estórias de quem Gosta de Ensinar: O Fim dos Vestibulares**. 9 ed. São Paulo: Papirus, 2000.

ANTUNES, C. **Novas Maneiras de Ensinar- Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002, p.113-152.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. M. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual**. Disponível em: http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm. Acesso no dia 18 de outubro de 2015.

BRASIL (1998).**Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 3 vols.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2000.

CAMPOS, M. C. M. M.**A importância do jogo no processo de aprendizagem**. 2006. Disponível em:<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acessado no dia 3 de setembro de 2015.

CAMPOS, D. M. S. – **Psicologia da Aprendizagem**, 19º ed., Petrópolis: Vozes, 1986.

CHIATTONE, H. B. C. (1988). **A criança e a hospitalização**. Em V. A. Angerami-Camon (Org.), Psicologia hospitalar (pp. 95-102). São Paulo: Pioneira.

CUNHA, N. H.**Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** São Paulo: Matese, 1994.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S.**O lúdico na educação infantil**: Jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. Vol. 1, n. 4. 2004.

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

HUIZINGA, J. **Homo luden** s*.* São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

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

MAURÍCIO, J. T.**Aprender brincando: O lúdico na Aprendizagem**. Disponível em http://profala.com/arteducesp140.htm. Acessado em: 12 de agosto de 2015.

MOURA, M.; AQUINO, L.S.**A importância do lúdico na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais.**

NEVES, L. O. R.**O lúdico nas interfaces das relações educativas.** Disponível em: http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm. Acessado no dia 28 de setembro de 2015.

PIAGET, J.**Para onde vai a educação?** Tradução de Ivete Braga. - Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1982.WALLON, Henri. Psicologia e Educação da criança. Lisboa: Vega/Universidade, 1979

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

ROSA, S. S. **Brincar, conhecer, ensinar**. São Paulo: Cortez, 1998.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SILVA, S. C.**A história do lúdico na educação**. Disponível em http://www.infoeducativa.com.br/index.asp?page=artigo&id=176. Acessado em: 26 de maio de 2015

VELASCO, C. G. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996

VYGOTSKY, L. 1998. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

WINNICOTT, D. (1982). **A criança e seu mundo***.* Rio de Janeiro. Editora Guanabara Koogan S. A.

1. Licencianda em Educação Física pela Faculdade Estácio de Sá de Ourinhos – FAESO. [↑](#footnote-ref-2)
2. Professor no curso de Educação Física pela Faculdade Estácio de Sá de Ourinhos – FAESO. Doutorando em Educação (USP), Mestre em Educação Científica e Tecnológica (UFSC) [↑](#footnote-ref-3)