

**FACULDADE REGIONAL BRASILEIRA – MACEIÓ (UNIRB)
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA LICENCIATURA**

MARCOS VINICIUS LIMA DE PAULA

**JOGOS E BRINCADEIRAS, CONTEÚDOS FUNDAMENTAIS PARA O
APRENDIZADO**

**MACEIÓ
2020**

MARCOS VINICIUS LIMA DE PAULA

**JOGOS E BRINCADEIRAS, CONTEÚDOS FUNDAMENTAIS PARA O
APRENDIZADO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de licenciado em Educação Física pela Faculdade Regional Brasileira - UNIRB (Unidade Maceió).

Orientadora: Profa. Me. Ingrid Kelly Alves dos Santos Pinheiro

**MACEIÓ
2020**

MARCOS VINICIUS LIMA DE PAULA

**JOGOS E BRINCADEIRAS, CONTEÚDOS FUNDAMENTAIS PARA O
APRENDIZADO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de licenciado em Educação Física pela Faculdade Regional Brasileira - UNIRB (Unidade Maceió).

Orientadora: Profa. Me. Ingrid Kelly Alves dos Santos Pinheiro

Data de Aprovação: 11 de dezembro de 2020

Banca Examinadora

Profa. Me. Ingrid Kelly Alves dos Santos Pinheiro
Faculdade Regional da Bahia – UNIRB
Unidade Arapiraca
(Orientadora)

Prof. Dr. Manoel Messias da Silva Costa
Faculdade Regional da Bahia – UNIRB
Unidade Maceió
(Examinador 1)

Profa. Me. Mayara Rodrigues Barbosa
Faculdade Regional da Bahia- UNIRB
Unidade Maceió
(Examinador 2)

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, a Deus, que fez com que meus objetivos fossem alcançados, durante todo os meus anos de estudos. Aos amigos e familiares, por todo o apoio e pela ajuda, que muitos contribuíram para a realização deste trabalho. Aos professores, por todos os conselhos, pela ajuda e paciência nas orientações e contribuições durante o percurso de aprendizado.

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo apresentar jogo e brincadeira como conteúdos fundamentais no processo de ensino-aprendizado. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, descritiva, e bibliográfica, onde constatou-se que Jogos e brincadeiras, analisando o desenvolvimento infantil, ajudam no estabelecimento de vínculos e enriquecimento cultural através do caráter. O leque de benefícios e contribuições ligados aos jogos e brincadeiras envolvem aspectos tanto físico-motor, quanto intelectual e social, tornando os alunos seres criativos, sociável e reflexivos. Assim, os professores podem utilizar-se de jogos didáticos como auxiliares na construção dos conhecimentos em qualquer área de ensino. Desta forma, pode-se ressaltar quão importante é trabalhar o conteúdo de jogos e brincadeiras, principalmente nas aulas de Educação física, sendo demonstrado também a interdisciplinaridade que essa ferramenta oferece na utilização em diversas áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Didática; Ensino-aprendizagem; Educação Física.

ABSTRACT

This study aims to present game and play as fundamental content in the teaching-learning process. It is a qualitative, descriptive, and bibliographic research, where it was found that Games and games, analyzing child development, help in establishing bonds and cultural enrichment through character. The range of benefits and contributions related to games and play involve aspects that are both physical-motor, intellectual and social, making students creative, sociable and reflective. Thus, teachers can use didactic games as aids in the construction of knowledge in any teaching area. In this way, it can be emphasized how important it is to work on the content of games and games, especially in Physical Education classes, and the interdisciplinarity that this tool offers in its use in several areas of knowledge is also demonstrated.

Keywords: Games and games; Teaching-learning; Physical Education.

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUÇÃO | 8 |
| 2. OBJETIVOS | 13 |
| 2.1. Objetivo Geral | 13 |
| 2.2. Objetivos Específicos | 13 |
| 3. PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS | 14 |
| 4. REVISÃO DA LITERATURA | 15 |
| 4.1 A IMPORTÂNCIA DO TRATO DO CONTEÚDO JOGOS E BRINCADEIRAS | 15 |
| 4.2 BENEFÍCIOS RELACIONADOS AO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS | 18 |
| 4.3 RELAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COM A INTERDISCIPLINARIDADE | 21 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 24 |
| REFERÊNCIAS | 25 |

1. INTRODUÇÃO

A palavra lúdico tem origem latina “*ludus*” e seu significado quer dizer “jogo” e foi se ampliando e acompanhado a psicomotricidade, sendo reconhecido inclusive pela psicofisiologia do comportamento humano, deixando de ser apenas referência de jogo e assumindo suas necessidades referente ao seu corpo e mente com suas implicações que ultrapassam as marcações do brincar de maneira espontânea. (FERRARI, SAVENHAGO e TREVISOL, 2014). Lúdico vem do latim *ludus* que, de acordo com Huizinga “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, e os jogos de azar” (HUIZINGA, apud LEAL e TEIXEIRA, 2013, p.43).

Bacelar (2009, p.26) relata que “o lúdico tem um papel muito mais amplo e complexo do que, simplesmente, servir para treinamento de habilidades psicomotoras, colocadas como pré-requisito da alfabetização”. Para Luckesi (2014) o termo ludicidade está relacionado com as atividades lúdicas sendo uma referência para brincadeiras infantis e lazer.

O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais. (FERRARI, SAVENHAGO e TREVISOL, 2014, p.2)

Nas palavras de Bacelar (2009, p.30) a vivência lúdica, ou ludicidade, é interna ao indivíduo. É o estado interno que se processa enquanto o indivíduo realiza uma atividade lúdica.

Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem. (DALLABONA e MENDES, 2004, p.109)

Bacelar (2009, p.26) afirma que “através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal”.

Atuando como uma ferramenta para elaboração de atividades para contribuição com aquisição do conhecimento, o lúdico possibilita um desenvolvimento de protagonismo, construção da identidade e autoafirmação pessoal (MODESTO e RUBIO, 2014).

O aspecto lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e realidade se mistura, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento. (MODESTO e RUBIO, 2014, p.1)

Feijó, apud Ferrari, Savenhago e Trevisol (2014, p.5) afirmam que o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória. Para Piaget, apud Modesto e Rubio (2014, p.7) a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, indispensável à prática educativa. Segundo Oliveira (2016, p. 7) “o lúdico como ato de educar serve de suporte e instrumento para que o professor desenvolva seu trabalho pedagógico em sala de aula, propiciando uma educação de qualidade a seu aluno, desenvolvendo suas competências e habilidades”.

A ludicidade é um dos métodos de maior destaque nos dias atuais no meio educativo para colaboração no processo de aprendizagem, sendo o lúdico responsável por construir e colaborar na aquisição de habilidades e conhecimentos que ultrapassam o desenvolvimento do aluno (FERRARI, SAVENHAGO e TREVISOL, 2014). É importante salientar que o lúdico faz parte da nossa base epistemológica da humanidade desde a pré-história, pois já haviam sinais de ludicidade diretamente ligados à afetividade, à cultura e ao lazer (FERRARI, SAVENHAGO e TREVISOL, 2014). Com isso, pode-se dizer que a ludicidade é importante para o processo escolar e surgiu como uma nova proposta didático-pedagógica, sendo possível através das brincadeiras e dos jogos trabalhar a realidade e esquemas mentais. (FERRARI, SAVENHAGO e TREVISOL, 2014).

Para Bacelar (2009, p.24) “a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança e, possivelmente por isso, a brincadeira tem sido uma questão bastante discutida por diversos teóricos, tais como Tizuko Kishimoto, Sanny Rosa, Brougère, D. W. Winnicott, dentre outros”. Tal discussão é uma realidade e vem

ampliando os estudos sobre a respeito do ato de brincar, essa nova perspectiva é estudada por diversas áreas do conhecimento como; antropologia, psicologia, pedagogia, filosofia, história, entre outras. (BACELAR,2009).

O conceito de ludicidade é polissêmico. Em grande medida, ludicidade e atividades lúdicas são entendidas como expressões de um mesmo conceito, confundindo-se, respectivamente, o fenômeno que pode ser observado subjetivamente, a partir da realidade interna do indivíduo - e o ato social (a ação como produto da cultura) realizado por um ou por muitos indivíduos. (LEAL e TEIXEIRA, 2013, p.42).

Desta forma, a utilização do meio lúdico utilizado pelos professores para o processo de ensino e aprendizagem oferece uma ferramenta didático-metodológica de forma prazerosa e agradável, tal contribuição é possível através da aplicação de jogos e brincadeiras no processo educativo colaborando para todas as áreas dos conhecimentos de forma descontraída (OLIVEIRA, 2016).

Mediante ao relatado, os jogos e brincadeiras são uma alternativa que os professores possuem para deixar suas aulas mais atrativas para as crianças, desenvolvendo diversificados temas de forma mais leve e agradável para as crianças. O lúdico está relacionado com a brincadeiras, jogos e brinquedos, onde, de acordo com Bertoldo e Ruschel (2000), o jogo está relacionado com ação de jogar, o brinquedo com o objeto e a brincadeiras com ação de brincar.

As definições de jogo, brinquedo e brincadeira são respectivamente, apresentadas, por Bertoldo e Ruschel, como:

Jogo: Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra (...)(2000, p.1).Brinquedo: objeto destinado a divertir uma criança. Brincadeira: ação de brincar, divertimento. / Gracejo, zombaria. / Festinha entre amigos ou parentes. / Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro (2000, p.1).

Demonstrada essas diferenciações da nomenclatura de jogos, brinquedo e brincadeira, e seguindo com enfoque em jogos e brincadeiras, para o aprendizado Vygotsky, apud Souza (1996, p.345) afirma que “o desenvolvimento de atividades Lúdicas (jogos e brincadeiras), principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias (faz-de-conta), tem nítidas funções pedagógicas”. O brincar e o jogar, de acordo com Kishimoto (2014) são elementos que são aplicados com fundamentos do cotidiano através do imaginário lúdico através de uma sequência de

decisões no ato da brincadeira ou do jogo, praticando o protagonismo e a experiência de variedades culturais acompanhados por regras de forma negociadas ou reconstruída pelo grupo envolvido nas ações de cada prática. De acordo com Pedroza (2005) os jogos e brincadeiras são formas de lazer para o exercício e possibilidades para a vivência prática da imaginação, criatividade, reprodução e interação com oportunidade tanto no prazer, quanto no desprazer.

Pedroza (2005, p. 62) afirma que os jogos e brincadeiras:

Representam uma fonte de conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos cognitivos e afetivos que favorecem o raciocínio, tomada de decisões, solução de problemas e o desenvolvimento do potencial criativo.

As brincadeiras possuem origem antiga com vários seguimentos, ou seja, não nasceram de uma mesma origem. Surgem de práticas de adultos, de rituais religiosos, astrológicos, relações com a magia, representações sobre a natureza, os espíritos, a vida e a morte, e parte de romances, poemas e narrativas (KISHIMOTO, 2014). Com as brincadeiras a criança consegue se desenvolver através de oportunidades oferecidas através do exercício de cada prática.

Braccialli, Manzini e Reganhan (2004, p.1) afirmam que “o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento e a educação da criança”. Assim, afirmam que brincando a criança tem oportunidade de exercitar suas funções psicossociais, experimentar desafios, investigar e conhecer o mundo de maneira natural e espontânea (BRACCIALLI, MANZINI e REGANHAN,2004, p.1). Para Pedroza (2005, p.62) “a brincadeira assume um papel essencial porque se constitui como produto e produtora de sentidos e significados na formação da subjetividade da criança”.

O jogo, de acordo com Pedroza (2005, p.63), é visto como sendo um fenômeno cultural, muito antigo, que ocorre tanto na criança como no adulto, de formas diferentes e com funções diferenciadas. Uma das características marcante dos jogos, afirma Bernardes (2005), sem dúvida é o fator atividade livre, mas também é uma forma de distanciamento da vida cotidiana e de formação de grupos e convivência mútua sempre seguindo regras estabelecida. Tal característica, analisando o desenvolvimento infantil, ajuda no estabelecimento de vínculos e

enriquecimento cultural através de jogos e brincadeiras de caráter lúdico de maneira a aprender a ganhar e perder (BERNARDES, 2005).

Ao brincar e jogar, diversos aspectos são estimulados, desenvolvidos ou aperfeiçoados: a criatividade; a memorização; a cooperação e solidariedade; a concentração; a linguagem; a motivação; a aquisição de conceitos; a motricidade; a capacidade de discriminar, julgar, analisar, tomar decisões e aceitar críticas; a competitividade; a socialização; a confiança em si e em suas possibilidades, o respeito às regras e o controle emocional. (BRACCIALLI, MANZINI e REGANHAN ,2004, p.3)

Os recursos utilizados pelo homem para modificar os jogos ou brincadeiras são diversos, desde que a essência seja mantida. Segundo Braccialli, Manzini e Reganhan (2004, p.2) “o participante pode modificar as condições para sua realização, mas o conteúdo e a sequência da ação sempre correspondem à realidade”. Guerra (2009) afirma que os recursos naturais, sociais e cultural que são utilizados em tempo e espaço diferentes podem mudar sua estrutura do seu formato do jogar ou do brincar de forma adaptativa com base no improviso. Para Braccialli, Manzini e Reganhan (2004, p.2) afirmam que:

Durante o processo de desenvolvimento de uma criança, o brincar irá passar por inúmeras transformações, uma vez que o conteúdo das brincadeiras depende: da percepção que ela tem do mundo dos objetos humanos, da necessidade de agir em relação aos objetos acessíveis a ela e da necessidade de agir em relação ao mundo do adulto.

A introdução de um espaço de brincadeira no ambiente escolar é um desafio para o professor para construção de uma relação aluno-professor fora das salas de aula, necessitando um conjunto de interações para aprendizado de ambas as partes. (PEDROZA, 2005).

Desta forma, levando-se em consideração os aspectos apresentados, o presente estudo tem por objetivo, a partir de uma revisão de literatura, apresentar o conteúdo de jogos e brincadeiras como fundamental no processo de ensino-aprendizado dos alunos.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Apresentar jogo e brincadeira como conteúdos fundamentais no processo de ensino-aprendizado.

2.2. Objetivos Específicos

- Apresentar a importância do conteúdo de jogos e brincadeiras;
- Identificar os benefícios de se trabalhar o conteúdo de jogos e brincadeiras;
- Destacar as vertentes do conteúdo de jogos e brincadeiras.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para atender a finalidade da pesquisa optou-se por uma pesquisa de abordagem qualitativa. A pesquisa qualitativa para Denzin e Lincoln (2006) é um estudo que vai além do tema, em diferentes abordagens e perspectivas para compreensão e entendimento de comportamento em diversos contextos. Por sua vez, a abordagem qualitativa responde a questões muito particulares, ocupando-se de uma realidade que não pode ser quantificada.

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, descritiva, pois visa descrever as características de determinada população, e bibliográfica, pois foi elaborada a partir de material publicado anteriormente.

A busca dos artigos foi realizada em bases de dados eletrônicas (SciELO, Portal de Periódicos Capes e Google Acadêmico) sem restrição de data e ano da publicação, além de uma busca manual nas referências de cada artigo revisado.

4. REVISÃO DA LITERATURA

4.1 A IMPORTÂNCIA DO TRATO DO CONTEÚDO JOGOS E BRINCADEIRAS

À cerca da definição de jogos, Oliveira (2016) afirma que os jogos são atividades em que se potencializa e se possibilita as relações das crianças, facilitando uma aprendizagem significativa e prazerosa, onde o professor desenvolve seus conteúdos de forma lúdica. De forma a corroborar com tais afirmações, Oliveira (2016, p.8) defende que o jogo é uma atividade importante em que o professor deve desenvolver na sala de aula, introduzindo em sua metodologia, contribuindo para a aprendizagem dos alunos”. O jogo de acordo com Pedroza (2005, p. 63) é visto como “[...] sendo um fenômeno cultural, muito antigo, que ocorre tanto na criança como no adulto, de formas diferentes e com funções diferenciadas”.

No que tange ao brincar, Oliveira (2016, p.10) afirma que “o brincar é um ato que se caracteriza pelo divertimento, onde não há preocupação racional com sua formatação, isto é, não há necessidade de reflexão sobre as regras, se são simples ou inexistem”. A autora ainda afirma que a brincadeira desenvolve a identidade do aluno e sua autonomia, sendo que é o brincar que propicia estes a socializar coletivamente e desenvolver suas capacidades como a imitação, a atenção, a memória e a imaginação (OLIVEIRA, 2016). A brincadeira é uma forma descontraída que deixa a sua realização de forma livre, deixando muitas vezes as crianças a vontade para criação de suas próprias regras, autonomia para mudar a brincadeira e estabelece uma interação entre os envolvidos e sua imaginação.

Modesto e Rubio (2014, p.3) afirmam que a discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação vem se consolidando, pois, as crianças apresentam nessas atividades grande capacidade de raciocinar e resolver situações-problemas.

No cotidiano atual, devido ao avanço da tecnologia, as brincadeiras perderam forças quando comparada como antigamente as brincadeiras realizadas nas ruas, hoje muitas vezes é substituída por jogos na internet. Com um pensamento mais amplo em relação a Pedroza, Vasconcellos afirma que:

A brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam. Estas ficam ainda mais interessantes quando os diversos conhecimentos a que tiveram acesso podem ser combinados. Nessas combinações, muitas vezes inusitadas aos olhos dos

adultos, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas.
(2008, p.4)

Os jogos e brincadeiras pode ser dividido, ou melhor, entendidos no sentido de haver ou não vitória. Para Leontiev et al. (1991) podemos perceber quando uma brincadeira deixa de ser brincadeira, ou seja, passa a ser um jogo à medida que começa a aparecer o ganhador. Nesse pensamento, “pega-pega, pique-esconde”, “o dono mandou” entre outros, podemos dizer que é brincadeira devido a rotatividade de rodadas sem vencedor, diferentemente, por exemplo: jogo de botão, jogo da velha ou outros jogos que aparecem vencedor e perdedor.

Para Pinna (2013, p. 29) os jogos sempre constituíram uma forma de atividade inerente ao ser humano, ultrapassando o caráter restrito de divertimento e prazer. Uma das características marcante dos jogos, afirma Bernardes (2005) sem dúvida é o fator atividade livre, mas também é uma forma de diminuir o distanciamento da vida cotidiana e de cria-se grupos e convivência mútua sempre seguindo regras estabelecidas. Tal característica, de atividades livre utilizando jogos e brincadeiras, analisando o desenvolvimento infantil, ajuda no estabelecimento de vínculos e enriquecimento cultural através de jogos e brincadeiras de caráter lúdico de maneira a aprender a ganhar e perder (BERNARDES, 2005).

O brincar e o jogar, de acordo com Kishimoto (2014) são elementos que são aplicados com fundamentos do cotidiano através do imaginário lúdico através de uma sequência de decisões no ato da brincadeira ou do jogo, praticando o protagonismo e a experiência de variedades culturais acompanhados por regras de forma negociadas ou reconstruída pelo grupo envolvido nas ações de cada prática. Para Pedroza (2005) os jogos e brincadeiras são formas de lazer para o exercício e possibilidades para a vivência prática da imaginação, criatividade, reprodução e interação com oportunidade tanto no prazer, quanto no desprazer, remetendo-se ao fato de se realizar tal atividade de maneira a se obter aprendizagem através de atividades simples, e de certa forma, uma aprendizagem “inconsciente” mediante a prática das atividades proposta de forma lúdica nos jogos e brincadeiras, fazendo com que as crianças adquiram habilidades para seu desenvolvimento humano.

Na visão sócio-histórica de Vygotsky (1989, apud GOMES, 2009, p.13) a brincadeira é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos”. A utilização desses símbolos, muitas vezes associativos são capazes de ser trabalhados através do imaginário. Gomes (2009, p.14) afirma

que “ao desenvolver um jogo imaginário, a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real”.

Pedroza afirma que os jogos e brincadeiras:

Representam uma fonte de conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos cognitivos e afetivos que favorecem o raciocínio, tomada de decisões, solução de problemas e o desenvolvimento do potencial criativo (2005, p.62).

As brincadeiras na educação infantil estão interligadas com as aprendizagens essenciais (comportamentos e habilidades) e as vivências construtoras do conhecimento para realizar de forma efetiva a aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança com base nas experiências com enfoque nas brincadeiras como objeto do eixo estruturante (BRASIL, 2016). Destaca-se, então, com base nas informações aqui expostas, o quão importante é se trabalhar jogos e brincadeiras, principalmente com crianças.

4.2 BENEFÍCIOS RELACIONADOS AO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

O leque de benefícios e contribuições ligados à prática dos jogos e brincadeiras é um método de desenvolvimento tanto físico-motor, quanto intelectual e social, que torna o aluno mais sociável e até mesmo reflexivo e criativo, no entanto muitas pessoas podem questionar-se sobre tais benefícios.

Para Gomes (2012) está relacionada aos vários elementos que influenciam na contribuição e organização da vida social de toda e qualquer criança, sendo capaz de adquirir melhorias na saúde (física, afetiva e intelectual) de forma integral, a modo de trabalhar todo o corpo. Até os cinco anos de idade, as crianças tendenciosamente costumam a imitar certos movimentos. Segundo Gomes (2012, p.6) as primeiras atividades sensoriais sugeridas são “puxar um carrinho, fazer rodar um arco, tentar fazer sair um som, bater um tantã, arremessar um objeto, as cantigas de roda, brincadeiras cantadas e manipulação de brinquedos para contribuição das aprendizagens iniciais”. Tais atividades, consideradas simples por muitas pessoas, são habilidades que irão ser levadas a todo processo ao longo da vida.

O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, já que os jogos, brincadeiras e brinquedos influenciam em áreas do desenvolvimento infantil como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade. Desse modo, o brinquedo contribui para a criança exteriorizar seu potencial criativo (BUENO, 2010, p.9).

Nesse sentido, a criança começa a se desenvolver devido às oportunidades oferecidas na prática dos jogos e brincadeiras, pois, de acordo com Braccialli, Manzini e Reganhan (2004, p.1), “o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento e a educação da criança”.

Através do contato com seus semelhantes e com a convivência cotidiana por meio dos jogos e brincadeiras, o ser humano está em um processo contínuo de aprendizagem, realizando descobertas e aprendendo algo novo a todo instante. (DALLABONA e MENDES, 2004). A esse ato de busca, de troca, de interação, de apropriação é que damos o nome de educação. Esta não existe por si só, é uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam do mesmo saber.

Dallabona e Mendes (2004) acreditam que a idade ideal para se trabalhar a brincadeira é na infância, a modo a satisfazer todas as necessidades das crianças, a ponto que esteja relacionada com a realidade em que está inserido em que o lúdico irá colaborar de forma global para o seu desenvolvimento, para obter uma visão de mundo realista através das descobertas e interações, criatividade e o desenvolvimento do pensamento crítico do aluno.

De fato, os jogos e brincadeiras, realizam uma contribuição significativa para o desenvolvimento e no processo de ensino-aprendizagem das crianças pois, conforme Oliveira (2016, p.11), “as práticas educativas que envolvem os jogos e brincadeiras, são relevantes para o processo educacional, porque contribuem para que o educando aprenda de forma prazerosa”.

Todas as brincadeiras praticadas pelas crianças, no caso, formam uma bagagem de habilidades que serão usados posteriormente em outras atividades, dentro ou fora do ambiente escolar.

Segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) o ensino fundamental:

Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (BRASIL, 2016, p. 57-58).

A prática de jogos e brincadeiras nas aulas são consideradas experiências prazerosas, sendo relacionada com a construção da aprendizagem mediante a construção do conhecimento em vivências praticadas com prazer (DALLABONA e MENDES, 2004). Podemos aprender diversas coisas de forma prazerosa sem nos dar conta do quanto é importante para nossas vidas, diferentemente seria se realizasse a mesma atividade com má vontade, os ganhos não seriam satisfatórios, e poderia comprometer o desempenho de quem está ao nosso redor.

A utilização de jogos e brincadeiras é um artifício que possibilita que os alunos consigam adquirir conhecimento necessário para vida cotidiana, com a aquisição de habilidades necessárias fisicamente, psicologicamente e sociavelmente. (OLIVEIRA, 2016).

No processo de aprendizagem, as interações sociais são indispensáveis, tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo. Através dos jogos as crianças podem se desenvolver em aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais. (GOMES,2009, p.13)

Desta forma, ressaltam-se novamente que trabalhar jogos e brincadeiras proporciona uma série de benefícios para o desenvolvimento, sendo realizado de forma integral com aprendizagem, habilidades e competências para todas as fases da vida.

4.3 RELAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COM A INTERDISCIPLINARIDADE

O termo interdisciplinaridade tornou-se frequente e atrativo em diversos (NEUENFELDT et.al, 2012). Para Luck, apud Neuenfeldt (2012, p.82) através da interdisciplinaridade:

Busca-se estabelecer o sentido de unidade na diversidade, mediante uma visão de conjunto, que permita ao homem fazer sentido dos conhecimentos e informações dissociados e até mesmo antagônicos que vem recebendo, de tal modo que possa reencontrar a identidade do saber na multiplicidade de conhecimentos.

Para Gadotti, Fazenda e Morin, apud Mongi et.al., (2016) o termo “interdisciplinaridade” significa estabelecer uma relação entre as disciplinas, a forma de pensar para promover atividades e atitudes pedagógicas a ponto de unir os conhecimentos e dispensar as fragmentações, assumindo um ponto reflexivo amplo e mais complexo reformulando os pensamentos e a contextualização.

O contexto da interdisciplinaridade é algo que está relacionado diretamente com o patrimônio lúdico cultural, com valores e costumes, pensamentos, atitudes e ensino proporcionando uma bagagem de conhecimento fundamental para cultura motora durante o crescimento, desenvolvimento e sua aprendizagem (MENEGAZZO e Peres, 2008).

A educação física como disciplina escolar tem uma função social de relevante importância ao tratar do movimento corporal pelo viés da cultura corporal, na medida em que o aluno se reconhece como agente histórico, cultural, político e social, inserido na sociedade e não apenas “passageiro” dela. (MENEGAZZO e PERES, 2008, p.2)

No ambiente escolar a educação física é a disciplina que trabalha diretamente com jogos e brincadeiras, devendo os professores, de acordo com Menegazzo e Peres (2008), mediante um olhar lúdico, objetivar uma integração entre a disciplina de educação física e todas as demais disciplinas, para se trabalhar os fundamentos das outras áreas do conhecimento.

Um meio para se trabalhar a interdisciplinaridade é através da aplicação de jogos e brincadeiras, pois sua utilização pode acontecer em várias áreas do conhecimento. Conforme afirmação de Hoffmann, apud Margi (2016. p.134) “a interdisciplinaridade não nega as especificidades de cada Ciência, ela respeita o

território de cada campo de conhecimento, bem como distingue os pontos que os unem e aqueles que os diferenciam”.

Conforme Cunha (2012, p.92) “os professores podem utilizar jogos didáticos como auxiliares na construção dos conhecimentos em qualquer área de ensino”. Na matemática é uma alternativa para aplicação dos conteúdos, para Cabral et al:

No ensino de matemática, já existe muitas possibilidades de trabalhar os conceitos desta disciplina, não utilizando o ensino tradicional, mas, levando em consideração outras propostas metodológicas, como a resolução de problemas, a abordagem Etnomatemática, o uso de computadores, a modelagem matemática e o uso de jogos matemáticos, procurando fazer com que o aluno deixe de ser um simples receptor de conteúdo, passando a interagir e participando do próprio processo de construção do conhecimento. (2006, p.13)

Cunha (2012) ainda enfatiza que jogos e brincadeiras são artifícios que podem ser usados, também, na física e na química, onde, ressalta, tem se notado um aumento de tal utilização, da mesma forma, também tem se observado esta aplicabilidade dos recursos de jogos e brincadeiras no ensino das ciências (MELO, ÁVILA e SANTOS,2017).

Guerra (2009) afirma que os recursos naturais, sociais e cultural que são utilizados em tempo e espaço diferentes podem mudar sua estrutura do seu formato do jogar ou do brincar, de forma adaptativa com base no improviso. Todos os recursos disponíveis podem sofrer uma série de modificações, assumindo muitas vezes várias funções de acordo com a atividade realizada, basicamente é fazer a improvisação e a reutilização dos recursos disponíveis com a criatividade dos educadores e educandos. Kishimoto (2017) aponta que o jogo pode ter variações e assumir outras concepções de acordo com o cotidiano social e cultural.

Para Rodrigues (2013) existe uma ligação no ato de brincar e o aprendizado, de forma a tornar esse momento prazeroso e rico em diversas informações importantes para a criança, onde a experiência da prática de jogos e brincadeiras vai estimular a socialização com o grupo em que está inserido.

De fato, os jogos e brincadeiras, são ferramentas importantíssimas para alcançar os objetivos educacionais de produção do conhecimento e de aprendizagem para o desenvolvimento integral da criança de forma essencial no ambiente escolar para vivência do lúdico contribuindo assim com o aperfeiçoamento e o

desenvolvimento da aprendizagem significativa, raciocínio, criatividade e a percepção e atenção.

Portanto, de acordo com Souza e Rojas (2008) acredita que professores de educação física se conscientizem que tanto devem, quanto podem utilizar seus fundamentos pedagógicos, no que tange a área do conhecimento que trata diretamente com práticas corporais e movimento, para estabelecer ligações com outras áreas para agregar e contribuir para o processo educativo assumindo atitudes relevantes para todo desenvolvimento da criança de forma interdisciplinar.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do presente estudo foi possível identificar a importância dos jogos e brincadeiras quanto ao processo de ensino-aprendizagem, principalmente por meio das aulas de Educação física, destacando as competências e habilidades necessárias para o desenvolvimento dos alunos, ressaltando a interdisciplinaridade que essa ferramenta oferece na utilização em diversas áreas do conhecimento, com base em seus fundamentos.

Tal importância é evidenciada por meio dos benefícios que esse método de ensino favorece para o desenvolvimento integral da criança, sendo observado nos aspectos cognitivo, motor, social e o desenvolvimento de um ser crítico, reflexivo e autônomo na construção de seus conhecimentos.

No que tange às habilidades, desenvolvimento e aquisição do conhecimento de forma lúdica, os jogos e brincadeiras são utilizados como proposta de atividades educativas de forma prazerosa e divertida, sendo adaptadas à medida do possível pelos professores para alcançar os objetivos, habilidades e competências, na colaboração do ensino e aprendizagem de forma significativa com benefícios ao longo da vida.

REFERÊNCIAS

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil. 2009.**

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras: ontem e hoje. Cadernos de história da Educação, v. 4, 2005.

BERTOLDO, Janice Vidal; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. **Jogo, brinquedo e brincadeira: uma revisão conceitual.** Labrinjo. s/d, 2000.

BRACCIALLI, Lígia Maria P.; MANZINI, Eduardo José; REGANHAN, Walkiria Gonçalves. Contribuição de um programa de jogos e brincadeiras adaptados para a estimulação de habilidades motoras em alunos com deficiência física. Temas sobre desenvolvimento, v. 13, p. 37-46, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base nacional comum curricular. Brasília, DF, 2016. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>. Acesso em: ago. 2020.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica.** Graduação em Pedagogia). Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010.

CABRAL, Marcos Aurélio et al. A utilização de jogos no ensino de matemática. 2006.

CUNHA, Marcia Borin. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola, São Paulo,[s. L.],** v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG,** v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens,** v. 2, p. 15-41, 2006

FERRARI, Karimone Paula Galio; SAVENHAGO, Suzana Dambros; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança na educação infantil. **Unoesc & Ciência-ACHS,** v. 5, n. 1, p. 15-22, 2014.

GOMES, Katila Fernanda. O Lúdico na Escola Atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras. 2009.

GOMES, Cleomar Ferreira. Brincadeiras e jogos no cotidiano escolar da criança—Reflexões e sugestões na formação de professores. Anais do XVI Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino—UNICAMP, 2012.

GUERRA, Vera Lucia. Temporadas de brincadeiras. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. Espacios en Blanco. **Revista de Educación**, n. 24, p. 81-105, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. **Cortez editora**, 2017.

LEAL, Luiz Antonio Batista; TEIXEIRA, Cristina Maria d'Avila. **A ludicidade como princípio formativo**. Interfaces Científicas-Educação, v. 1, n. 2, p. 41-52, 2013.

LEONTIEV, Alexis et al. **Psicologia e pedagogia: bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento**. In: Psicologia e pedagogia: bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento. 1991. p. 94-94.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 3, n. 2, 2014.

MELO, Ana Carolina Ataidés; ÁVILA, Thiago Medeiros; SANTOS, Daniel Medina Corrêa. Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso. **Ciência Atual–Revista Científica Multidisciplinar do Centro Universitário São José**, v. 9, n. 1, 2017.

MENEGAZZO, Inês Tereza; PERES, Luis Sérgio. JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO INTERDISCIPLINAR NA SEMANA CULTURAL E ESPORTIVA.2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1910-8.pdf>. Acessado em 24 de novembro de 2020.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.

NEUENFELDT, Adriano Edo et.al.,. Jogos interdisciplinares: uma possibilidade de interação criativa. **Revista Caderno Pedagógico**, v. 9, n. 1, 2012.

OLIVEIRA, Maria Auxiliadora de. Jogos e brincadeiras no cotidiano dos anos iniciais como ato de educar. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2016.

PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. **Revista do Departamento de Psicologia. UFF**, v. 17, n. 2, p. 61-76, 2005.

PINNA, Lindnoslen Guelnete Costa. Ludicidade dos jogos teatrais no ensino e aprendizagem de ciências. 2013.

RODRIGUES, Lúdia da Silva. Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. 2013.

SOUZA, Edson Roberto. O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental. **Motrivivência**, n. 9, p. 339-347, 1996.

SOUZA, Rosana Sandri Eleutério de; ROJAS, Jucimara. Educação Física e Interdisciplinaridade na Educação de Infância. **Motrivivência**, v. 20, n. 31, p. 207-222, 2008.

VASCONCELLOS, Tânia. Jogos e brincadeiras no contexto escolar. **Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas**, v. 2, p. 48-56, 2008.