JOGOS EDUCATIVOS E O LÚDICO: FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA, NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Arlete Alves de Oliveira[1], Hellen Cris de Almeida Rodrigues[2], Jéssica Alexandre Vieira[2] e Luciana Silva da Conceição[2]

[1] Mestre em Educação pela Universidade Federal do Amazonas e prof.ª de Língua Portuguesa – IFRR – e-mail: profarleteoliveira@hotmail.com
[2] Graduandas Licenciatura Plena em Educação Física do IFRR – e-mails: Hellen_crisgirl@hotmail.com – Jessinick24@hotmail.com – lucianna.online@gmail.com

Resumo: A pré-escola é um espaço importante para a construção e desenvolvimento da criança. O artigo aqui apresentado foi produzido a partir de atividade em sala de aula, cujo objetivo era tratar sobre temas relacionados à prática dos professores de Educação Física Escolar. Escolhemos tema sobre a importância dos jogos educativos e o lúdico para uma aprendizagem efetiva em contexto das aulas de educação física. Neste sentido, descrevem-se de forma minuciosa conceitos e práticas pedagógicas que contribuem para o processo de ensino-aprendizagem. A abordagem metodológica utilizada foi pesquisa bibliográfica. As considerações finais apontaram uma aprendizagem que nos permitiu entender a importância de trabalhar com jogos através da ludicidade, para haja uma apreensão significativa. Com isso, tornou-se clara a nossa intenção em contribuir para a formação de professores dinâmicos e reflexivos, bem como nos tornar parte desse grupo.

PALAVRAS-CHAVE: Educação infantil, jogos educativos, lúdico

1. INTRODUÇÃO

Sabe-se que no âmbito escolar existem diversas formas para manter uma aula mais dinâmica e prazerosa. Na educação infantil o campo da criatividade é ainda mais amplo, pois há diversas ferramentas pedagógicas e formas lúdicas a serem utilizadas no processo de ensino aprendizagem. Apesar disso, nem todos os recursos são usados de forma adequada para motivação dos alunos**.**

Dentro dessa perspectiva, observamos que os brincadeiras e jogos educativos são muito utilizados na pré-escola. Apesar de acreditarmos que a criança aprende brincando, os jogos têm sido apresentados de forma inadequada e pouco lúdica tornando-a pouco atraente na visão dos alunos. Dessa forma, o objetivo inicial do trabalho com jogos se perde e não há uma aprendizagem satisfatória.

No espaço da educação infantil o educador físico tem um papel importante na apresentação de jogos que contribuam para o desenvolvimento da criança. O presente artigo surgiu, primeiro, da necessidade de treinar esse tipo de produção textual em uma das disciplinas básicas do curso. Depois, como forma de registrar as discussões sobre temas relativos a partir de indagações decorrentes da importância da utilização da ludicidade e o prazer ao brincar e jogar. Além disso, intenciona-se apresentar de forma específica os conceitos norteadores da presente pesquisa, ou seja, o jogo e lúdico, benefícios e a utilização pedagógica.

Desse modo, o presente trabalho buscou as análises bibliográficas, em que os autores e estudiosos da área da educação, objetivassem apresentar inovações para o trabalho do educador físico, com jogos na educação infantil, a ludicidade e suas implicações na formação da personalidade da criança.

ISBN 978-85-62830-10-5
VII CONNEPI©2012

2. MATERIAL E MÉTODOS

Para a pesquisa, utilizou-se a abordagem qualitativa, com a escolha do método bibliográfico de consulta, uma vez que objetivo primeiro era analisar informações existentes sobre jogos educativos e o lúdico, na perspectiva de que eles sejam ferramentas pedagógicas nas aulas de Educação Física na Educação Infantil. A pesquisa bibliográfica é um tipo de investigação que se baseia em materiais já publicados. Tradicionalmente essa pesquisa inclui material já impresso, como livros, revistas, etc. (GIL, 2010, p.29).

Segundo Lakatos e Marconi (2001, p. 43), a pesquisa bibliográfica trata do levantamento, seleção e documentação de toda bibliografia já publicada sobre o assunto pesquisado em livros, enciclopédias, revistas, jornais, folhetos, boletins, monografias, teses, dissertações e, com isso, colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o mesmo. Seguimos este caminho.

No primeiro momento, buscamos referências que abordassem o tema em estudo, a fim de adquirir suporte para subsidiar as futuras discussões. Após as leituras desses referenciais, produzimos fichamentos das obras lidas mais relevantes para nossa pesquisa.

No segundo momento, após as leituras das referências, houve a discussão dos textos e fichamentos com os envolvidos da pesquisa. Nesse mesmo instante, a socialização aconteceu em forma de debates com o grupo. Então, procuramos interligar os textos e comparar as semelhanças e diferenças com pesquisas realizadas.

No terceiro e último momento, levamos para a sala de aula as nossas considerações, apresentamos, e passamos à produção do artigo, utilizado, também, como avaliação dos resultados obtidos. Os pontos positivos, negativos, desdobramentos sobre o tema pesquisado para melhorar e contribuição para futuras pesquisas, levantados a partir da pesquisa, serão sucintamente aqui apresentados. As considerações finais e desdobramentos para futuras discussões de porte documental trazem alternativas, para que o tema em questão venha ser melhorado e formalizado na área de interesse.

3. JOGOS EDUCATIVOS E A LUDICIDADE

Os jogos e brincadeiras estão presentes desde o início da civilização. A criança sempre brincou. No entanto, nota-se que nos dias atuais essa prática tem sido modificada, devido ao avanço tecnológico ou mesmo à desvalorização do brinquedo e do ato de brincar, sendo este, visto – às vezes - como uma perda de tempo. A escola possui um importante papel no resgate do que diz respeito à valorização dos jogos e brincadeiras, tendo como mediador, nesse processo, o educador físico.

No espaço escolar os jogos têm sido utilizados com o objetivo de contribuir na formação do aluno. É nesse momento que a criança aprende de forma espontânea e prazerosa. Dentre as diversas aprendizagens, destaca-se a socialização, o respeito às regras, o trabalho do limite individual e a ansiedade além do desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas. No dicionário Larousse (1982), jogo é a ação de brincar; folguedo; brinco; divertimento. Do ponto de vista teórico, AWAD conceitua jogo como

> atividade natural do homem essencial para o desenvolvimento infantil. Caracteriza-se pela presença de regras acolhidas pelo grupo, buscando no desenrolar da atividade um vencedor. [...] É através do jogo que a criança aprende a relacionar-se com o mundo, já que o jogo permite experimentar novas situações, provocando os desenvolvimentos físicos, afetivos e cognitivos. (2006, p.13)

Toda experiência que a criança vivencia na infância, através dos jogos, carregará consigo até a vida adulta. Segundo Lopes (2002), é mais fácil aprender por meio de jogos. No jogo a criança participa por prazer e o aprender surge como uma consequência positiva de todo o processo do divertimento.

O Jogo possui a característica única que é a regra. Com ela, é possível trabalhar na criança elementos de grande importância tanto no contexto educacional quanto no pessoal.

> [...] a criança ama a regra: na regra ela encontra o instrumento mais seguro de sua afirmação; pela regra, ela manifesta a permanência de seu ser, da sua vontade, de sua autonomia. (CHATEAU, 1987, p.66)

Enquanto a criança brinca ela está concentrada na atividade e não nos seus resultados. É por meio das regras que o individuo adquire algumas habilidades independentes dos rumos da ação do jogador. Kishimoto (2011) considera que o lúdico é um fator que merece destaque no processo de ensino aprendizagem. É por meio da apresentação lúdica do jogo caracterizado pelo prazer que o aluno manifestará a motivação necessária para a apreensão do conhecimento.

No espaço da educação infantil o jogo possibilita e favorece o ensino dos conteúdos escolares. Trabalhar a teoria levando em consideração à prática é possibilitar uma aprendizagem que tenha significado em outros contextos que não sejam os escolares. Enfim, o jogo é uma estratégia para o desenvolvimento de outras habilidades (Antunes, 2000).

> Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as prioridades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 2011, P.41)

O jogo na educação física é uma oportunidade para que a criança aprenda de forma prazerosa. Com a inserção da ludicidade os aspectos que outrora eram considerados sem importância passam a ser essenciais no processo educativo dentro do espaço da educação infantil. A atividade lúdica é das maneiras de envolver o aluno à participação e consequentemente à descoberta do mundo que o cerca.

A ludicidade permite uma ampliação de mundo e de desenvolvimento global. É por meio da criatividade e das descobertas que a criança se expressa, analisa, compara e transforma o contexto. Se aplicada de forma adequada e bem compreendida, o trabalho com o lúdico contribui no ensino em vários aspectos, sejam eles cognitivos, afetivos ou motores.

Conforme Lopes (2002) existem três dimensões de desenvolvimento da criança que deve ser levado em consideração, são estes: a corporal, a afetiva e a cognitiva. No entanto, elas devem está imbricadas umas a outras, caso isso não aconteça ocorrerá um desequilíbrio do individuo em sua dimensão global, prejudicando todo o processo de formação da criança. Almeida (2008) conceitua que existem três tipos de jogos, baseando-se nas dimensões de Lopes (2002):

> **Jogos corporais:** são aqueles que cobram uma boa dose de atividade motora.
> **Jogos afetivos:** são aqueles que possibilitam que as crianças tenham trocas afetivas intensas durante a sua realização.
> **Jogos cognitivos**: são aqueles que estão mais voltados ao desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. (p.111-112)

Não é correto dá ênfase apenas ao cognitivo, afetivo ou motor. E o brincar nesse aspecto é uma atividade completa em que o indivíduo aprende, socializa-se ao mesmo tempo em que o corpo movimenta-se. Por isso, o brincar é sinônimo de aprender, pois a brincadeira e o jogo possibilitam um espaço de reflexão, sendo que a criança se desenvolve em toda sua totalidade.

4. O EDUCADOR FÍSICO E O LÚDICO: utilizando jogos na Educação Física

Nos tempos remotos a educação física era vista apenas como um espaço de desenvolvimento corporal. As aulas eram baseadas em teorias tecnicistas de ensino e sofria fortes influências militares. Com passar do tempo as politicas públicas voltadas para a educação infantil começaram a adotar medidas para possibilitar um aprendizado mais amplo. De acordo com as Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil, as aulas devem atender a critérios que

> promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais, que possibilitem a movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança. (BRASIL, 2010, P. 27)

O educador físico deve ser o mediador e facilitador no processo de construção das primeiras experiências da criança. Dependendo de como o conteúdo programático e o ambiente for apresentado, o aluno levará consigo essas vivências até a vida adulta. Daí a importância de um trabalho que vise, sobretudo, a um verdadeiro aprendizado, utilizando como ferramenta os jogos através da ludicidade.

Os jogos devem ser trabalhados com um objetivo já pré-estabelecido durante as aulas de educação física. É de fundamental importância que o professor planeje aula baseando-se em metodologias e técnicas de ensino que garantam a dinamicidade, ludicidade e então a apreensão. Almeida (2008) acredita que o educador não pode esquecer que uma brincadeira necessita também de um planejamento, dessa forma, poderá fazer as possíveis intervenções e modificações.

O profissional de educação física deve ser um visionário no processo educativo, possibilitando a reflexão e o questionamento dos alunos. É por meio das atividades, jogos lúdicos, brincadeiras e a criatividade que ele alcançará seus objetivos. Dessa forma, o aluno é atraído a ser um agente participativo e construtor do seu próprio conhecimento.

5.CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação infantil é sim um espaço de construção e desenvolvimento para as crianças. É por meio do lúdico que o aluno brinca, joga, socializa, aprende, constrói entre outras coisas. Os jogos e as brincadeiras são ferramentas pedagógicas que auxiliam na prática do educador físico e contribuem para um processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo.

O professor de educação física pode utilizar das diferentes técnicas para aplicação dos conteúdos e, ainda, inserir os jogos para um melhor desenvolvimento das aulas e para alcançar seu objetivo. A ludicidade influencia nos fatores de ensinar do educador e, também, favorece a apreensão dos alunos. Se os jogos forem apresentados de maneira adequada, o processo educativo será satisfatório para todos os envolvidos.

Portanto, os jogos e brincadeiras são técnicas que podem ser utilizadas para alcançar o sucesso da formação do sujeito. Deveria haver a preocupação dos professores, não só de educação física, em utilizar jogos e brincadeiras para fixação dos conteúdos programáticos. Dessa forma, o aluno se sentirá sujeito construtor do sua própria formação e levará consigo a aprendizagem para o contexto além do espaço escolar.

6.REFERÊNCIAS

ANTUNES. C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 6.ed. Petrópolis: vozes,2000.

AWAD, Hani Zehdi Amine. ***Brinque, jogue, cante e encante com a recreação*: conteúdos de aplicação pedagógica teórico/prático**/ Hani Zehdi Amine Awad. – Jundiaí [SP]: Fontoura Editora, 2006.

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil/secretaria da educação básica**. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. (Tradução: Vera Ribeiro). São Paulo, Summus, 1981.

GIL, A.C. **COMO ELABORAR PROJETOS DE PESQUISA.** São Paulo: Ed. Atlas, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo e a educação**. 14.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LAKATOS, Eva M.; MARCONI, Marina de A . Pesquisa. **Fundamentos da Metodologia Cientifica**. SP: Atlas, 2001

LAROUSSE, K. **Pequeno dicionário enciclopédico Koogan** Larousse. Rio de Janeiro, 1982.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 5 ed. – São Paulo, Cortez, 2002