

BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Erik dos Reis ¹

Sthefane Lorrane Marinho do Nascimento²

Rayane Santos de Castro³

Darinez de Lima Conceição⁴

INTRODUÇÃO

O Estágio Supervisionado é um período composto por diversos momentos de aprendizado na vida profissional dos licenciandos. É o momento em que o discente adentra no espaço escolar e observa a prática pedagógica do professor regente, indo além das teorias e práticas vistas somente na graduação (Tardif, 2002). Nesta fase, o acadêmico obtém reflexões e experiências que irão favorecer para o seu futuro desempenho profissional, adquirindo os saberes dos conteúdos para inseri-lo em suas práticas pedagógicas (Pimenta, 2011).

Concomitante, este estudo traz como cerne a área do conhecimento Educação Física (EF), que se apresenta como componente curricular obrigatório na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), tendo como ênfase o conteúdo "Brincadeiras e jogos" presentes nesse documento pedagógico. A Educação Física escolar (Efe) está dentro da área de Linguagens e suas Tecnologias e tem como fundamento vivenciar as práticas corporais que fazem parte da cultura e não somente a progressão da aptidão física e das técnicas esportivas (BNCC, 2018).

Nesse contexto, o estudo tem como objetivo relatar nossa experiência com o Estágio Supervisionado I e descrever algumas atividades lúdicas promovidas pela EF e a sua relação com o desenvolvimento infantil.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Pará - UFPA, erikreis2015@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Pará - UFPA, lorranesthef06@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Pará - UFPA, castrorayane98@gmail.com;

⁴ Professora orientadora: Dra Darinez de Lima Conceição, Faculdade de Educação Física da Universidade Federal do Pará- UFPA, darynez@yahoo.com.br.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho se caracteriza sob a abordagem qualitativa que estuda as relações humanas e tem como intuito compreender os fatos em diferentes contextos (Pádua, 2016). Adotou-se o estudo descritivo que visa a descrição dos fenômenos que ocorrem na sociedade (Prestes, 2002). Logo, este estudo se trata de um relato de experiência realizado com base nas vivências durante o Estágio Supervisionado I do curso de Licenciatura em Educação Física do Campus Universitário de Castanhal da Universidade Federal do Pará.

Tais experiências ocorreram no segundo semestre do ano de 2023, tendo como lócus a escola municipal Externato Santo Antônio Maria Zaccaria, localizada no município de São Miguel do Guamá - PA.

O relato foi desenvolvido por intermédio da análise e observação das aulas de Educação Física do Ensino Fundamental anos iniciais (1º ao 5º). Os sujeitos observados fazem parte dessas turmas, bem como a professora que ministra as aulas da escola.

REFERENCIAL TEÓRICO

Hodiernamente, vive-se em uma sociedade em que os recursos tecnológicos estão cada vez mais enraizados e fortificados. Sob essa perspectiva, algumas atividades infantis que envolvem o ato de brincar acabam sendo deixadas de lado pelo uso constante dos aparelhos digitais (Villela; Moreira, 2023). Todavia, compreende-se que o papel do professor de EF é mediar os alunos nas práticas corporais, com seus conteúdos que tem como finalidade estimular as capacidades físicas, emocionais, cognitivas e sociais, para de fato o desenvolvimento infantil ser efetuado (Nista-Piccolo e Moreira, 2012).

A EF em suas unidades temáticas desperta momentos lúdicos que promovem o lazer, a interação social e cooperação, fatores esses que compõem a formação dos alunos (Darido, 2012). Nessa lógica, o conteúdo Brincadeiras e Jogos apresenta sua relevância para o desenvolvimento infantil por aproximar o estudante do ato de brincar, ao movimento corporal, ademais, instigar o livre raciocínio (BNCC, 2018).

É notório que a ludicidade deve estar presente em qualquer idade, pois se trata de uma necessidade humana e deve ser considerada um aprendizado, não apenas como

diversão, dessa forma é uma prática atrelada ao desenvolvimento integral (Lavorski; Venditti Junior, 2008). No Ensino Fundamental anos iniciais, as atividades propostas devem ser integradas ao cotidiano de cada uma das crianças, para que seja possível fazer correspondência com o mundo em que vive. O lúdico estimula a diversão e a motivação, representa liberdade de expressão e renovação e essas as atividades lúdicas permitem que as crianças elaborem criativamente a representação do real, além disso, ele é caracterizado como movimento espontâneo (Severino; Porrozzi, 2010)

De acordo com Almeida (2013), por meio dos Jogos e Brincadeiras as crianças experimentam e problematizam formas de intervir no mundo, resolver conflitos e socializar. Desse modo, o importante na atividade lúdica não se trata do que advém dela, o seu resultado, mas sim a própria execução, o movimento, as experiências vivenciadas.

Kishimoto (2008) afirma que as ações lúdicas potencializam a educação infantil, em razão das proporções vivenciadas na ludicidade, como por exemplo, as percepções sensório-motoras, interações sociais entre as crianças e representações imaginárias. Outrossim, a autoria também aponta que os objetos lúdicos (brinquedos ou materiais que envolvem os jogos e brincadeiras) são contribuintes para o desenvolvimento.

Para Pereira, Lima e Pereira (2020) as atividades lúdicas no ambiente escolar requer do docente planejamento, estruturação e fundamentação, já que brincar de maneira livre a criança já faz naturalmente. Fica evidente, que a ludicidade é uma estratégia pedagógica que não exprime as sensações e emoções e o desenvolvimento, tornando necessário o reconhecimento e valorização para os processos de ensino e aprendizagem e desmistificar que o lúdico é um momento apenas de entretenimento para os alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observou-se que as atividades lúdicas realizadas apresentavam como finalidade estimular e desenvolver habilidades específicas, sendo que as com mais destaque estavam relacionadas com os fatores cognitivos e motores. Para enfatizar, Cebalos *et al.* (2011) evidencia que o lúdico aprimora esses aspectos no público infantil.

Estabelecer o que é brincadeira ou jogo não é tão fácil. Quando essas palavras são expressas, cada pessoa pode interpretá-la de forma diferente. Para Brougère e

Wajskop (1997) a brincadeira tem como característica ser livre e ter um fim em si mesma, já o jogo apresenta um objetivo final a ser alcançado, vencer.

A seguir, serão expostos alguns dos elementos que constituem a unidade temática Brincadeiras e Jogos realizados durante as aulas práticas de EF. Os conteúdos analisados foram baseados em três dimensões associadas ao desenvolvimento infantil, como: o raciocínio (o jogo da velha com bambolês), a agilidade (brincadeira coelho sai da toca) e memória (sequência de cores).

1. Raciocínio

Durante toda nossa vida, desde a infância até a terceira idade, enfrentamos situações que requerem pensamentos, ações e até mesmo soluções rápidas.

Nessa perspectiva, o “jogo da velha com bambolês” foi realizado com a finalidade de estimular o raciocínio dos alunos, na qual deveriam criar estratégias para vencer o jogo e, caso necessário, a cada jogada do oponente alterar a sua estratégia.

Vivência do jogo

O jogo foi realizado da seguinte maneira: Os alunos foram divididos em 2 equipes e cada uma possuía 1 cesto com bolinhas. A área do jogo foi marcada por bambolês, 9 no total, sendo 3 fileiras com 3 bambolês em cada. A execução da atividade levou em conta as regras do jogo da velha convencional, ou seja, disputa um contra um, as jogadas eram alternadas e o aluno que completasse uma fileira, colocando 3 bolinhas em sequência (vertical, horizontal ou diagonal) era o vencedor.

2. Agilidade

A agilidade é considerada como a capacidade de mudar rapidamente a posição e direção do corpo durante um movimento.

Sendo assim, a brincadeira “Coelho sai da toca” foi usada para instigar a agilidade das crianças, pois desenvolve o tempo de reação, deslocamento e salto.

Vivência da brincadeira

Com os alunos no centro da quadra foi realizado um círculo de bambolês (tocas) e atrás de cada toca, a uma determinada distância, ficaram os alunos. No centro do círculo ficava o “coelho” e ao comando do professor, ele deveria procurar uma toca para entrar. Os demais alunos ao comando deveriam proteger suas tocas, correndo e saltando para dentro delas. Caso o coelho não consiga entrar em alguma toca, ele era eliminado e outro aluno viria a ser o coelho, mas se o coelho conseguisse entrar em uma toca, era eliminado o aluno responsável por ela. Ao final de cada eliminação

um bambolê era retirado do círculo. O comando utilizado na brincadeira foi “Coelhinho sai da toca”, mas pode ser utilizado o som de um apito, palmas e até mesmo outra palavra comando.

3. Memória

Existem diferentes etapas no processo de formação da memória. Inicia com a obtenção da informação, que é processada pelos sistemas sensoriais e é armazenada no sistema de memória de curto prazo.

Diante disso, o jogo “Sequência de cores” foi realizado com o intuito de fomentar a memória recente dos alunos, que deveriam se atentar a uma sequência de cores para posteriormente montar a mesma sequência.

Vivência do jogo

Alguns alunos ficaram responsáveis por demonstrar a sequência de cores a ser copiada, cada um ficou com uma plaquinha de uma cor, as cores utilizadas foram: Amarela, azul, laranja, verde e vermelho. O restante da turma foi dividido em 2 grupos, a disputa ocorreu 1x1 (um contra um), quem acertasse o maior número de cores venceria o duelo e, a equipe com o maior número de vitórias era a campeã. Nos duelos cada aluno obteve o tempo de 10 segundos para memorizar a sequência e mais 5 segundos para reproduzi-la. Logo após, a sequência era alterada para o outro participante e assim a dinâmica se sucedeu até que todos os alunos participassem.

Portanto, verificou-se que esses três pilares (raciocínio, agilidade e memória) são fortes aliados à formação dos discentes do Ensino Fundamental, em razão da contribuição de maneira expressiva para o crescimento, seja físico, cognitivo ou emocional. Depreende-se que nesta fase infantil, esses pilares necessitam ter uma atenção maior, em virtude de impactar positivamente e futuramente o desempenho escolar dos alunos. Por fim, estimular as características como: o pensamento crítico, coordenação, equilíbrio, autoconfiança e sociabilidade são atributos do docente de EF.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Face ao exposto, que as atividades educacionais, quando ministradas de forma lúdica, estimulam parte do desenvolvimento cognitivo e motor dos alunos, principalmente no que diz respeito à interação social e ao bem-estar físico, haja vista que ao interagir com o próximo, o discente desperta suas capacidades de cognição e

cooperação. Além disso, notou-se o desempenho motor por meio das brincadeiras e jogos propostos pela professora e os estagiários.

Os conteúdos trabalhados com as turmas proporcionaram momentos de aprendizado enquanto licenciandos, bem como a promoção da interação entre os alunos, servindo como estímulo na formação integral. Assim, sugere-se que mais estudos que se apropriem dos conteúdos da cultura corporal de movimento sejam realizados, visando conscientizar os aspectos físicos e culturais desta área de conhecimento nos estudantes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Teorias e práticas**. 1 edição. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BROUGÈRE, G.; WAJSKOP, G. **Brinquedo e cultura**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

CEBALOS *et al.* Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil. **Efdeportes.com**, Buenos Aires, 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd162/atividade-ludica-como-meio-de-desenvolvimento.htm>>. Acesso em: 9 dez. 2023.

DARIDO, Suraya Cristina. Diferentes concepções sobre o papel da educação física na escola. In: **Caderno de formação: formações de professores didática geral**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

LAVORSKI, Joyce; VENDITTI JUNIOR, Rubens. A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança: reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas. **Efdeportes.com**, Buenos Aires, abr. 2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd119/a-ludicidade-no-desenvolvimento-e-aprendizado-da-crianca-na-escola.htm>>. Acesso em: 12 dez. 2023.

NISTA-PICOLLO, Vilma Lení; MOREIRA, Wagner Wey. **Esporte para a saúde nos anos finais do Ensino Fundamental**. 1 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

PÁDUA, Elisabete Matallo Marchesini. **Metodologia da pesquisa: abordagem teórico-prática**. 18. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2016.

PEREIRA, Maria de Fátima dos Santos; LIMA, Ana Paula Timóteo de; PEREIRA, Amanda Malena dos Santos. A importância da ludicidade na educação infantil para o processo de ensino-aprendizagem. **Brasilian Journal of Development**. Curitiba, v. 6,

n. 10, p. 82320-82329, out., 2020. DOI: [10.34117/bjdv6n10-602](https://doi.org/10.34117/bjdv6n10-602). Disponível em: < A importância da ludicidade na educação infantil para o processo de ensino aprendizagem / The importance of playfulness in early childhood education for the teaching learning process | Brazilian Journal of Development (brazilianjournals.com.br)>. Acesso em: 10 ju. 2024.

PIMENTA, Selma Garrido. O Estágio na formação de professores: Unidade Teoria e Prática?. 10. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

PRESTES, Maria Luci de Mesquita. **A pesquisa e a construção do conhecimento científico**: do planejamento aos textos, da escola à academia. São Paulo: Rêspel, 2002.

SEVERINO, Cláudio Delunardo; PORROZZI, Renato. A ludicidade aplicada à Educação Física: a prática nas escolas. **Revista Práxis**, ano II, n° 3 - janeiro 2010.

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis: Vozes, 2002.

VILELLA, Ana Beatriz Alves Garcia; MOREIRA, Luciene Corrêa de Miranda. Brincar e tecnologia: reflexões sobre a segunda infância na era da *cibercultura*. **Cadernos de Psicologia**, Juiz de Fora, v. 5, n. 9, p. 330-354, jan./jun., 2023. Disponível em: < BRINCAR E TECNOLOGIA: REFLEXÕES SOBRE A SEGUNDA INFÂNCIA NA ERA DA CIBERCULTURA | Villela | CADERNOS DE PSICOLOGIA (uniacademia.edu.br)>. Acesso em: 10 jul. 2024.