



Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP
Centro Desportivo da UFOP – CEDUFOP
Curso de Educação Física – Licenciatura



Monografia

**Os Jogos e as Brincadeiras nas Aulas de Educação Física Escolar: Possível Contribuição
para o Desenvolvimento da Ludicidade, Cognição e a Motricidade**

Fernando Herculano de Melo Silva

Raquel Pessoa da Rocha

OURO PRETO – MG

2017

Fernando Herculano de Melo Silva
Raquel Pessoa da Rocha

Os Jogos e as Brincadeiras nas Aulas de Educação Física Escolar: Possível Contribuição para o Desenvolvimento da Ludicidade, Cognição e a Motricidade

Trabalho de conclusão apresentado a disciplina de Seminário de TCC (EFD-381) do curso de Educação Física - Licenciatura da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para avaliação da mesma.

Orientador: Dr. Paulo Ernesto Antonelli

OURO PRETO – MG

2017

P475j

Rocha e Silva, Raquel Pessoa e Fernando Herculano de Melo.

Os jogos e as brincadeiras nas aulas de educação física escolar [manuscrito]: possível contribuição para o desenvolvimento da ludicidade, cognição e a motricidade / Raquel Pessoa e Fernando Herculano de Melo Rocha e Silva. - 2017.

21f.:

Orientador: Prof. Dr. Paulo Ernesto Antonelli.

Monografia (Graduação). Universidade Federal de Ouro Preto. Centro Desportivo da UFOP. Departamento de Educação Física.

1. Jogos. 2. Desenvolvimento humano. 3. Ludicidade. 4. Educação física escolar. I. Antonelli, Paulo Ernesto. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU: 796:37

Catálogo: ficha@sisbin.ufop.br



Universidade Federal de Ouro Preto
Centro Desportivo
Licenciatura em Educação Física



“Os Jogos e as Brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar: possível contribuição para o desenvolvimento da ludicidade, cognição e a motricidade”

Autor: Fernando Herculano de Melo Silva

Raquel Pessoa da Rocha

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na disciplina EFD380 - Seminário de Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do grau de Licenciado e Licenciada em Educação Física pela Universidade Federal de Ouro Preto, defendido pelo autor e aprovado em 10 de agosto de 2017, pela banca examinadora composta pelos professores:

Prof. Dr. Paulo Ernesto Antonelli
Orientador
CEDUFOP

Prof. Dr. Adailton Eustáquio Magalhães
Membro da banca
CEDUFOP

Prof. Dr. Kelerson Mauro Castro Pinto
Membro da banca
CEDUFOP

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo na Educação Física Escolar analisar estudos sobre jogos e brincadeiras, bem como, os prováveis benefícios focando o crescimento e desenvolvimento das pessoas que, essas atividades trazem para o ambiente escolar, e, investigar as influências das atividades lúdicas no processo ensino/aprendizagem. Amparando-se pela metodologia da revisão literária, com a base de dados: SciELO e Portal de Periódicos CAPES; relatando sobre os descritores: jogos e brincadeiras na escola, jogos cooperativos e desenvolvimento motor, impressos na linha de Educação Física Escolar com apoio nas leituras de: livros, artigos, monografias, dissertações de mestrado e teses de doutorado; analisou-se a contribuição desse universo lúdico para os alunos inseridos nos ambientes escolares. Para, além disso, também se buscou identificar o desenvolvimento cognitivo e motor ancorado nessa dimensão para as crianças que frequentam as aulas de Educação Física na Escola. Concluímos que as brincadeiras trabalhadas de forma lúdica permitem que o aluno desenvolva novas capacidades de criação e resolução de problemas e promoverá uma melhoria de rendimento não somente nas aulas de Educação Física, mas em outras disciplinas também. Ou seja, as brincadeiras lúdico-recreativas podem se apresentar de maneira multifaceta considerando seu campo de ação.

Palavras Chave: Jogo, Educação Física Escolar, Ludicidade, Desenvolvimento Humano.

ABSTRACT

This Graduation Work had the goal analyze studies about games and plays, as well as the benefits that these activities bring to the school environment, and investigate the influences of games and plays in the process of teaching and learning. Based on researches, it was analyzed the importance of these games and plays for students, according to the literature and through studies related to thematic plays, and cognitive and motor development. This study made possible to analyze the importance of the games and plays in the classes of phisycal education class and its action within the process of learning faced of the possible cognitive and motor contribution to children who to perform physical education at school.

Keywords: Games, Plays, School Physical Education, Ludicity, Human Developement

SUMÁRIO

1.0 INTRODUÇÃO.....	6
1.1 Objetivo	7
1.2 Justificativa.....	7
2.0 METODOLOGIA.....	9
3.0 REVISÃO DA LITERATURA	10
3.1 Possíveis Contribuições da ludicidade no Crescimento e Desenvolvimento Humano	10
3.2 A Educação Física como Contributo na Busca do Aprimoramento das Aptidões do Ser Humano.....	12
3.3 A Educação Física com Âncora Inter, Multi e Transdisciplinar para Formação do Ser Humano.....	15
4.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
REFERÊNCIAS	19

1.0 INTRODUÇÃO

A Educação Física, muito especialmente, nos últimos tempos vem se tornando um meio de socialização nas escolas de forma muito clara, avançando teoricamente e tecnologicamente para trazer aos alunos melhores métodos e conceitos sobre a área, como relata Alves (2010). Contudo, não podemos deixar de observar que a Educação Física escolar também está ancorada no lado competitivo e na esportivização das atividades. Sendo assim, algumas críticas às abordagens metodológicas tecnicistas e competitivistas, que se destacaram na década de 1980, ainda são evidenciadas.

Entende-se a Educação Física Escolar como uma disciplina que introduz e integra o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e além de tudo, transformá-la, Betti (1992). Na disciplina de Educação Física, como componente curricular da Educação Básica, frequentemente são estabelecidos objetivos relacionados à aprendizagem e aprimoramento do esporte de alto rendimento, em que se busca desenvolver habilidades técnicas e físicas para obtenção de resultados, visando ainda o exibicionismo e a espetacularização. Essas situações têm sido mais valorizadas do que a busca pelo conhecimento historicamente construído pela humanidade e pela experimentação de práticas relacionadas à cultura corporal, onde podemos citar os jogos e as brincadeiras.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

O brincar é a atividade predominante na infância e vem sendo explorada no campo científico, como intuito de caracterizar as suas peculiaridades, identificar as suas relações com o desenvolvimento e com a saúde e, entre outros objetivos, intervir nos processos de educação e de aprendizagem das crianças, como relata Kishimoto (2007).

Vygotsky (1991) argumenta que o brincar se configura como uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos.

Santos (2000) defende que o momento da brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento para a criança. Por meio do brincar ela aprende, experimenta o mundo, possibilidades, relações sociais, elabora sua autonomia de ação e organiza emoções. No entanto, a ideia muitas vezes divulgada é a de que o brincar seja somente um entretenimento, como se não tivesse outras utilidades mais importantes.

Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança e sendo liderados, compartilhando sua alegria de brincar. É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro, como relata Ferreira (2006).

Araújo (2004) relata em um de seus estudos que por meio do jogo, a criança compreende o mundo à sua volta, aprende regras, testam habilidades físicas, como correr e pular e aprende a ganhar e perder. O brincar ainda desenvolve a aprendizagem da linguagem e a habilidade motora. O jogo é uma forma da criança se expressar, já que é uma circunstância favorável para manifestar seus sentimentos, e então, o brinquedo passa a ser a linguagem da criança. Sendo assim, o brincar é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados.

Além de trazer ao aluno mais socialização, aprendizado e, além de aprender a trabalhar em grupo e ajudar o próximo, os jogos também tem importância na busca por novos conhecimentos. O professor, ao desenvolver um trabalho com jogos, está não só desenvolvendo aspectos cognitivos das crianças, mas também os afetivos, que são resgatados durante os momentos lúdicos das aulas, tendo também os aspectos emocionais ligados ao desenvolvimento afetivo e sua relação com a construção do conhecimento, como relata Lombardi (2005).

1.1 Objetivo

O objetivo foi analisar, no âmbito da Educação Física, jogos/brincadeiras, e os possíveis benefícios que essas atividades podem trazer para o ambiente escolar, bem como, contribuir no processo de ensino/aprendizagem.

1.2 Justificativa

Por muito tempo a escola teve como preocupação essencial seus métodos de ensino. Pouco se sabia sobre o desenvolvimento da criança e sobre como ela aprendia. Esta é uma

preocupação mais ou menos recente na história da educação. Pesquisadores descobriram como a criança pensa e aprende, resgatando a função do jogo e do brincar na aprendizagem infantil. Ainda há educadores que se preocupam mais com métodos de ensino e menos com os sujeitos. É preciso abandonar velhos conceitos e antigas posturas. Assim sendo, buscar-se-á corroborar através dos resultados obtidos por intervenções de ordem prática, relatadas em estudos, como: Daolio (2004); Vygotsky (1991); Kishimoto (1994); Soler (2003); Betti *et al.*, (2002); Magill (1984), as afirmativas de que o jogo tem uma importância imensa na formação do indivíduo, e que os alunos a partir dele desenvolvam/trabalham estruturas cognitivas, transformam e ampliam os conhecimentos mentais e físicos. E que a brincadeira é como uma ferramenta suporte para estimular o desenvolvimento infantil e a aprendizagem no contexto escolar.

Inserido no mesmo ambiente, nota-se também, um exagerado aumento do individualismo e da competição, afirmando para uma falta de atitudes e condutas de companheirismo e de cooperação, como Gonçalves (2001) ressalta em um de seus estudos. Tais atitudes tendem a se exacerbar ainda mais com o passar dos tempos, devido, principalmente, ao modo frenético de vida imposto pela sociedade neoliberal exigindo sempre mais pessoas, introduzindo nelas a necessidade de ser melhor que os outros. As aulas de Educação Física na escola, por suas características, deveriam ser um espaço diferenciado, onde, através de suas propostas e estratégias pedagógicas, representa um ambiente de possibilidades mais concretas de interação e de aprendizagem, em que o conviver e o divertir-se com o outro pudessem ser valorizados, assimilando, inclusive, as regras sociais de convivência. Porém infelizmente, não é o que necessariamente ocorre na escola, principalmente pública.

2.0 METODOLOGIA

Utilizamos da metodologia de Revisão Literária que, de acordo com Noronha e Ferreira (2000), são estudos que analisam a produção bibliográfica em determinada área temática, onde se discute informações produzidas na área de estudo. Assim concordando com o autor em tela, a pesquisa foi realizada com base em tal entendimento mediante análise de artigos, monografias, dissertação de mestrado, teses de doutorado, e, pesquisas em livros utilizando como base de dados; SciELO, Portal de Periódicos CAPES; relatando sobre os descritores jogos e brincadeiras na escola, jogos cooperativos e desenvolvimento motor impressos na linha de Educação Física Escolar, além de referências cruzadas dos artigos selecionados, e da busca sobre o tema na Biblioteca Medicina/Sisbin/UFOP.

3.0 REVISÃO DA LITERATURA

3.1 Possíveis Contribuições da ludicidade no Crescimento e Desenvolvimento Humano

Parece ser importante destacar que, ao longo das leituras e estudos objetivando construir os raciocínios nesta pesquisa, tudo o que se pode abarcar nessa dimensão, será no final das contas, expressivo ainda que, por vezes, esta ou aquela referência bibliográfica deixe de constar como parte nesta ou naquela linha de pensamento.

Alves (2013) relata que no mundo atual fica a impressão de que, as pessoas sentem grande dificuldade de brincar entre si, pois suas vidas são agitadas. Nessa dimensão, crianças e adultos são guiados pela tecnologia e pelo progresso numa velocidade assustadora, fragmentando toda e qualquer relação e impedindo, de maneira significativa, o mais pleno desenvolvimento sócio-afetivo, e, sobretudo, a ausência cada vez maior das vivências lúdicas em áreas livres com propostas motrizes e psicomotrizes.

Percebe-se, desse modo, que pode ser mais que necessário valorizar, resgatar e implantar o lúdico e as atividades motoras como “instrumentos” para se desenvolver em todo e qualquer ser humano, com propósitos de ampliação dos gradientes de afetividade. O lúdico e as atividades motoras acenam para o sentido de proporcionar às crianças, imaginação, alegria, força, liberdade, prazer e principalmente vontade de viver.

Rosa (2001) ressalta que desde os primórdios das civilizações, o brincar é uma atividade das crianças e dos adultos. Pode-se até mesmo afirmar que, brincar é o momento mais importante de toda a criança. A relação que a brincadeira estabelece com o crescimento dos indivíduos e a relação que estes têm com sua cultura, são fatores primordiais na estruturação da história de vida de cada um. Santos (1995) aponta que um dos aspectos que mais marcam a infância é o brinquedo, e este é para a criança aquilo que o trabalho é para o adulto, isto é, sua principal atividade. Toda criança brinca independente da época, da cultura ou classe social. O brinquedo é a essência da infância, com ressalta Tubino (2010).

Ainda conforme Santos (1995), o brincar, pode ser considerado ato indispensável à saúde física, emocional e intelectual do indivíduo, esteve presente em todos os povos, desde os mais remotos tempos. Portanto, depreende-se que o jogar e o brincar são essenciais para a criança.

Na brincadeira elas conseguem dominar angústias e controlar impulsos, assimilando emoções e sensações. Nas atividades lúdicas pode-se: estabelecer contatos sociais, ampliar a compreensão do meio, satisfazer desejos, desenvolver habilidades, produzir conhecimentos, criatividade, aprimorar o pensamento, o raciocínio, a cooperação, a solidariedade e a empatia.

Aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno. Um exemplo de atividade que desperta muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala (KISHIMOTO, 1994, p.13):

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

Podendo estimular a imaginação, a criatividade, a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade, o brinquedo contém sempre uma referência da realidade, do cotidiano, da natureza e das construções humanas. Por meio do brinquedo, com auxiliador do faz- de- conta, que a criança representa seu mundo real.

O principal objetivo do brinquedo seria substituir objetos reais, para complementar as necessidades e desejos da criança, enriquecendo sua representação lúdica e favorecendo o desenvolvimento global, Kishimoto (1999).

Por meio dessas atividades e da ação de brincar com o movimento que a criança experimenta, organiza-se, regula-se e constrói novas normas para si e para o outro. Ela cria e recria a cada nova brincadeira, o mundo que a cerca. Esta forma de linguagem possibilita o entendimento e a interação social e pessoal, ajuda a colocar-se no lugar do outro e proporciona a troca dos pontos de vista diferentes.

As brincadeiras e atividades possibilitam a busca da coerência e lógica de suas ações, experiências enriquecedoras e motivadoras do desenvolvimento humano facilitando a convivência e promovendo a saúde psicológica tão necessária.

O jogo é capaz de inter-relacionar o manual com a própria lógica formada pela operação cerebral de uma criança, ou seja, a criança constrói seu próprio conhecimento por meio do manuseio com os jogos. Dentre tantas características que os jogos podem trabalhar, citamos o lúdico como o principal para buscar e construir novas descobertas através de associações mentais, tais como, quantidade numérica, contagem e o mais essencial de todo o pensamento lógico, como relata Ferreira (2006). O jogo se torna lúdico quando se possui um

caráter significativo na aprendizagem, quando há um verdadeiro estímulo na construção cognitiva através do desenvolvimento de habilidades.

É importante frisar que o lúdico além de estimular a criança em jogos lógicos matemáticos é capaz de formar o cognitivo, moral e físico da criança. Para a construção do desenvolvimento humano e de suma importância trabalhar o intelecto nas formações necessárias e fundamentais para a vida.

Os Jogos Cooperativos segundo Reinaldo Soler (2003) são classificados de acordo com sua função. Tais como função de apresentação, aproximação, afirmação, ligação, descontrair, resolução de conflitos e estimular a confiança em si mesmo. De sorte que, entende-se que é preciso analisar a validade dos jogos e a partir daí, incluir na proposta pedagógica da escola este propósito de jogar com a finalidade de aprendizagem de conceitos de forma interdisciplinar ou mesmo na própria disciplina de Educação Física. O que não pode ocorrer é usar o espaço escolar simplesmente como um passar de tempo, brincar por brincar sem nenhuma finalidade. Por isso, devem ser planejadas todas as atividades que envolvam o jogar, o brincar e o criar assim como todas as outras atividades escolares.

Os Jogos Cooperativos nas aulas de Educação Física vêm contribuindo com o desenvolvimento da personalidade do educando tendo como função de apresentação, aproximação, afirmação, ligação, descontrair, resolução de conflitos e estimular a confiança em si mesmo, como ressalta Gonçalves (2001).

De acordo com o PCN (1998), os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativa ou recreativa, no cotidiano, como simples passatempo e diversão entre jogos regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e de modo geral.

3.2 A Educação Física como Contributo na Busca do Aprimoramento das Aptidões do Ser Humano

Segundo Betti (1992), Educação Física é uma expressão que surge no século XVIII, em obras de filósofos preocupados com a educação na defesa e busca da educação integral (corpo, mente e espírito) do jovem, visando ~~de~~ desenvolvimento pleno da sua personalidade.

Segundo Betti e Zuliani (2002),

A Educação Física enquanto componente curricular da educação básica deve assumir então outra tarefa: introduzir e integrar o aluno na cultura corporal, formando o cidadão que vai usufruir do jogo, do esporte, das atividades rítmicas e danças das lutas, das ginásticas e práticas de aptidão física, em benefício da qualidade de vida (Betti e Zuliani, 2002, p.76).

Na área de Educação Física Escolar há muitas discussões sobre os conteúdos que devem ser trabalhados pelos professores, as abordagens e áreas de conhecimentos que ela abrange, além disso, o movimento, com técnicas sofisticadas buscando a perfeição e adotando os conteúdos das áreas mais diversas como as médicas, as biológicas e humanas entre outras. Por algumas vezes é esquecido que o ser humano é historicamente criado e culturalmente desenvolvido de uma maneira integral e única.

Daolio (2004) ressalta uma nova tentativa de inovar e buscar uma nova reflexão para a Educação Física quando destaca, no passado a perspectiva da Educação Física, que tinha como objetivo o desenvolvimento da aptidão física do homem, onde a contribuição histórica é relativa aos interesses da classe dominante, mantendo uma estrutura capitalista. Porém hoje, nossa área começou a ter uma nova reflexão, sob um aspecto lúdico buscando investigar a criatividade humana e à adoção de uma postura investigativa e produtora de cultura.

Devido a essa tentativa de mudança na concepção de Educação Física, Daolio (2004), ainda afirma, que “cultura é o principal conceito para a Educação Física”, na perspectiva que o movimento humano é o nosso estudo, mas o caráter social e cultural que a Educação Física deve exercer em seus alunos não pode ser deixado de lado, devemos assumir a responsabilidade que nos foi dada, transmitindo e ensinando conhecimentos que transformem a realidade social.

Segundo as teorias dos autores em relação à importância do lúdico como metodologia para uma aprendizagem expressiva, pode-se considerar de forma significativa a ideia de que com o lúdico a aprendizagem acontece de forma significativa, e, sobretudo reflexiva, pois os jogos são meios muito valiosos no processo de assimilação do ensino aprendizagem, permitindo o desenvolvimento de aptidões no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, além do trabalho de comando e da cooperação entre os alunos.

Assim segundo Huizinga (2007, p.16), o jogo é:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não – séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras.

A Atividade Física no brincar exige da criança um relativo consumo de tempo e de energia. No entanto, há de se considerar que, apesar disso, os benefícios que estas atividades trazem superam os gastos, transformando-se assim em um investimento (Bjorklund e Pellegrini, 2000; Pellegrini e Smith, 1998). Estes benefícios nem sempre se apresentam de forma imediata, mas em longo prazo, se manifestando no decorrer do desenvolvimento do indivíduo (McHale, Crouter, e Tucker, 1999), como por exemplo, o brincar de carrinho, que pode treinar a criança na habilidade para dirigir um carro quando for adulto.

Ainda de acordo com Pellegrini e Smith (1998), crianças que são privadas de brincar com atividades físicas podem apresentar problemas de saúde, como as aptidões físicas e cardiovasculares comprometidas. Estes mesmos autores hipotetizam que as atividades físicas no brincar trazem para a criança a oportunidade de treinar força e resistência, e ainda oferecem condições para a redução de peso e a termorregulação.

A Educação Física atual, mesmo com tantas divergências, busca o desenvolvimento integral do ser humano, sob dimensões pedagógicas, sociológicas e filosóficas. Mas segundo o Coletivo de Autores, (1992, p.36), “(...) nossa Educação Física Escolar, tem como objeto de estudo o desenvolvimento da aptidão física, o que tem contribuído historicamente para a defesa dos interesses da classe no poder, mantendo a estrutura da sociedade capitalista”

Na escola, o trabalho da educação psicomotora que o professor de Educação Física realiza com as crianças, deve prever a formação de base indispensável em seu desenvolvimento motor, afetivo e psicológico, dando oportunidade para que por meio dos jogos, e de atividades lúdicas, se conscientize sobre seu corpo. Através dessas atividades lúdicas a criança desenvolve suas aptidões perceptivas como meio de ajustamento do comportamento psicomotor. Estas que são teorias defendidas por Airton Negrine (1995), Le Boulch (1984), Fonseca (2004) e outros.

De acordo com Airton Negrine, a educação psicomotora pode ser compreendida como uma técnica:

A educação psicomotora é uma técnica, que através de exercícios e jogos adequados a cada faixa etária leva a criança ao desenvolvimento global de ser. Devendo estimular, de tal forma, toda uma atitude relacionada ao corpo, respeitando as diferenças individuais (o ser é único, diferenciado e especial) e levando a autonomia do indivíduo como lugar de percepção, expressão e criação em todo seu potencial. (NEGRINE, 1995, p. 15).

Nessa linha de pensamento, pode-se perceber que, os professores da Educação Física Escolar estão adotando metodologias que visem o desenvolvimento motor através de uma série de exercícios psicomotores, jogos e brincadeiras. Assim, pode-se depreender que essas atividades além de desenvolverem as estruturas físicas, também auxiliam na maturação mental, afetiva e social.

3.3 A Educação Física com Âncora Inter, Multi e Transdisciplinar para Formação do Ser Humano

Segundo Gallahue e Ozmun (2003), o desenvolvimento motor ocorre em quatro fases. A primeira é a fase dos movimentos reflexos, que se caracteriza basicamente pelos movimentos reflexos involuntários e controlados subcorticalmente, sendo a base do desenvolvimento motor. A segunda é a fase dos movimentos rudimentares, que se caracterizam por serem os primeiros movimentos voluntários. A terceira é a fase dos movimentos fundamentais, fase na qual a criança descobre como executar uma variedade de movimentos locomotores, não locomotores e manipulativos, principalmente por experimentar as capacidades motoras do seu corpo. A quarta e última fase, é a de movimentos especializados. Esta é a fase onde os movimentos passam a ser uma ferramenta que pode ser aplicada em várias atividades motoras de grande complexidade, como os esportes, jogos e brincadeiras.

Magill (2000), diz que a aprendizagem motora pode ser definida como uma mudança no estado interno do indivíduo, inferida de melhora relativamente permanente no desempenho motor como resultado da prática. Já o desempenho motor é o comportamento observável, associado à capacidade de realização de tarefas motoras, que agrupa componentes da aptidão física relacionados à saúde (força muscular, resistência muscular, resistência aeróbica, flexibilidade articular e composição corporal) e ao desempenho (velocidade de movimento, agilidade, coordenação, equilíbrio e energia). Vale frisar que a aprendizagem motora é proveniente de processos individuais e não é diretamente observável, mas pode ser inferida do comportamento/desempenho do praticante, que deve ser persistente e cada vez menos variável (MAGILL, 1984; SCHMIDT; LEE, 2011).

A Educação Física escolar pode estabelecer diversas relações com o tema atividade físicas e saúde, integrando várias áreas de conhecimento dentro de projetos, dentre eles os inter, multi e transdisciplinares.

Segundo Zabala (2002) a organização interdisciplinar é a integração entre duas ou mais disciplinas, podendo ir desde a simples comunicação de ideias até a integração recíproca dos conteúdos fundamentais da metodologia e dos dados da pesquisa. Podemos, por exemplo, relacionar as Ciências Biológicas com aulas sobre o funcionamento do corpo humano. A Matemática com uma aula de jogos e brincadeiras. O Português, entrando em trabalhos de campo e pesquisa, tornando assim a relação entre as disciplinas escolares sempre próximas, trazendo, quem sabe, um maior interesse ao aluno.

Contudo, sabemos que a multidisciplinaridade ocorre quando há mais de uma área de conhecimento em determinado projeto ou propósito, mantendo o método e teorias de cada disciplina, e que também auxilia na resolução de problemas imediatos, não possuindo foco na articulação e nos ganhos colaborativos, como ressalta Zabala (2002).

Desta forma, o mundo acadêmico avançou e o processo tecnológico cresceu devido ao crescimento da pesquisa disciplinar. Piaget (1990) diz que o conceito envolve, não só as interações ou reciprocidade ente projetos especializados de pesquisa, mas a colocação dessas relações dentro de um sistema total, sem quaisquer limites rígidos entre as disciplinas. Com isso, podemos dizer que transdisciplinaridade trata-se de um nível superior e complexo de integração contínua e ininterrupta dos conhecimentos, tal como conhecemos hoje. Segundo Nicolescu (2009), pensar em transdisciplinaridade com um prefixo trans, significa o que está ao mesmo tempo entre as disciplinas, através delas e além de qualquer disciplina, cujo objetivo é a compreensão do mundo presente e para qual, um dos imperativos, é a unidade do conhecimento.

Segundo Magill (1984; 2000), a aprendizagem é o centro de toda educação, onde deve ser priorizada a interação professor-aluno. O professor deve entender como indivíduo aprende e quais condições afetam sua aprendizagem.

Assim, podemos destacar a Educação Física escolar como uma das grandes responsáveis pela formação humana, levando em consideração que a educação física escolar traz à criança muita experiência motora, cognitiva, afetiva e social.

4.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscou-se com a presente pesquisa compreender os aspectos que valorizam a Educação Física escolar entendendo as possíveis contribuições quanto à formação do aluno nos extratos mental, social, cultural e físico percebendo que, as brincadeiras trabalhadas de forma lúdica permitem que o aluno desenvolva novas capacidades de criação e resolução de problemas que promoverá uma melhoria de rendimento não somente nas aulas de Educação Física, mas em outras disciplinas também. Ou seja, as brincadeiras lúdico-recreativas podem se apresentar de maneira multidisciplinar considerando seu campo de ação.

Na sua influência para com o desenvolvimento infantil, o brincar pode ser utilizado como uma ferramenta para estimular déficits e dificuldades encontradas em alguns aspectos desenvolvimentistas. Entretanto, o professor de Educação Física deve estar atento ao desenvolvimento global infantil e não se prender a aspectos isolados, uma vez que todos os aspectos estão interligados e exercem influências uns para com os outros.

No que se refere à aprendizagem, utilizar a brincadeira como um recurso é aproveitar a motivação interna que as crianças têm para tal comportamento e tornar a aprendizagem de conteúdos escolares mais atraentes. Entretanto, de acordo com as pesquisas, em alguns meios escolares, ainda não estão conseguindo utilizar o recurso da brincadeira como um facilitador para a aprendizagem. Muitas dificuldades e barreiras ainda são encontradas, tais como a falta de espaço, de recursos e também de qualificação profissional.

A utilização do brincar como uma estratégia a mais para a aprendizagem trará benefícios tanto para as crianças, que terão mais condições facilitadoras para a aprendizagem, quanto para os professores, que poderão se utilizar de mais um recurso para atingirem seus objetivos escolares para com as crianças e para com a sociedade.

Diante das exposições de ideias que procuraram nortear o tema do estudo, identifica-se que certamente, muito ainda há para ser implementado. Nesse sentido, cabe exortar a todos quantos no futuro próximo, ou, mais distante, desejem a partir desses pressupostos, continuar e aprofundar as investigações que, o façam com compromisso e se possível for, com obstinação uma vez que, uma pesquisa se configura pela busca produtiva e infindável de conhecimentos.

Uma segunda sugestão pode ser interessante na medida em que, se percebe a necessidade do professor de Educação Física de modo geral, também buscar constante e

continuado estímulo para: a especialização cada vez mais avançada, maior agregação dos valores dos conhecimentos a partir da proposta de continuada atualização, bem como, partilha de todas essas dimensões com os pares que nos cerceiam.

Finalmente, é preciso que todos tenham presente a necessidade não só da utilização ampla e irrestrita dos meios ofertados pela tecnologia, mas, sobretudo, que jamais seja dispensado o momento consagrado para as leituras, para a elaboração de textos, artigos e notas garantindo a busca de proficiência no exercício da docência.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papirus, 1998, p.33-40.
- ALVES, J. A. **A importância das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física no processo ensino-aprendizagem**. Trabalho de Conclusão de Curso, Programa Pró-Licenciatura, Universidade de Brasília, 2013.
- ALVES, R. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas**. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.
- ANDRIOTTI, Viviane; AQUINO Líbia Maria Serpa. **Brinquedoteca: o lúdico no ensino e na aprendizagem**. Guaíba 2006. Disponível em <http://guaiba.ulbra.tche.br/pesquisa/2006/artigos/pedagogia/125.pdf>. Acesso em 08/05/2017.
- ARAUJO, Sonia. **O Jogo na Educação Infantil**. Rio de Janeiro 2004, p. 33. Disponível em <http://www.avm.edu.br/monopdf/6/SONIA%20ARAUJO.pdf> Acessado em 08/05/17.
- BETTI, Mauro. Ensino de 1º e 2º graus: Educação Física para que? **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Vol.13, n. 2, 1992.
- BJORKLUND, D. F., & Pellegrini, A. D. (2000). **Child development and Evolution are psychology**. *Child Development*, 71, 1687- 1708.
- BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende: uma trajetória de produção científica**. 1997. Tese de Livre-docência, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física/ Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília, 1998.
- CARVALHO, A. M.; ALVES, M. M. F.; GOMES, P.L. D. Brincar e educação: concepções e possibilidades. **Psicologia em estudo**. vol.10, no.2, p.217-226, 2005.
- CAVEDA, J. L. C. (Org). **O jogo no currículo da educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2005. Tradução: Valério Campos. (p. 59-88).
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- CORDAZZO, S. T. D. **Caracterização das brincadeiras de crianças em idade escolar**. 2003. Dissertação de Mestrado em Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis.
- DAOLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.
- FERREIRA, A. **Criar e brincar com Portinari: uma abordagem da arte por meio de atividades lúdicas e interdisciplinares**. Rio de Janeiro: Nova Razão Cultural, 2006.
- FONSECA, V. da. **Psicomotricidade: perspectivas multidisciplinares**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

GALLAHUE D.& OZUMUN J. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos.** Phorte Editora. São Paulo, 2003.

GONÇALVES, Vinicius Pauletti. **Jogos cooperativos: Abordando a questão da inclusão nas aulas de educação física.** Porto Alegre, 2001 p.21. Disponível em http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigosteses/EDUCACAO_FISICA/monografia/Goncalves_jogos_cooperativos.pdf. Acesso em 08/05/2017.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura.* 5ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 2007. p.13-43.

LE BOULCH, Jean. **A Educação pelo Movimento: a Psicocinética na idade Escolar.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

LOMBARDI, L. M. S. S. **Jogo, brincadeira e prática reflexiva na formação de professores.** Dissertação de Mestrado, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 2005.

MAGILL, Richard A. **Aprendizagem motora: conceitos e aplicações.** 1. ed. São Paulo: E. Blucher, 1984; 2000.

MELO, L. L.; VALLE, E. R. M. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. **Psicologia argumento.** Vol. 23, n. 40, p. 43 – 48, 2005.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil: psicomotricidade: alternativas pedagógicas.** Porto alegre: Prodil, 1995.

PELLEGRINI, A. D., & Smith, P. K. (1998). **Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play.** *Child Development*, 69, 577-598.

PIAGET, J. **A representação do mundo da criança.** Rio de Janeiro: Record, 1990.

ROSA, N. S. **Brinquedos e brincadeiras.** São Paulo: Moderna, 2001.

SANTOS, S.M.P. **Brinquedoteca: A criança, o Adulto e o Lúdico.** Rio de Janeiro: Vozes,2000.

SCHMIDT, Richard A; LEE, Timothy D. **Motor control and learning: a behavioral emphasis.**5a ed. Champaign, IL: Human Kinectics: 2011. 592 p.

SOLER. Reinaldo. **Jogos cooperativos.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

TUBINO, Lidiane Dias. **O lúdico na sala de aula: Problematizações da prática docente na 4ª série do Ensino Fundamental.** Porto Alegre (2010, p. 16). Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/71912/000880442.pdf?sequence=1>. Acesso em 08/05/17.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZABALA, A. Enfoque globalizador e pensamento complexo: uma proposta para o currículo escolar. Porto Alegre: Artmed, 2002.