

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Jakcimar Fernandes¹
Veronica Jocasta Casarotto²
Cristian Leandro Lopes da Rosa³
Fabiana Ritter Antunes⁴

Resumo: As atividades lúdicas desenvolvidas por meio dos jogos estão delineadas nas propostas pedagógicas com o intuito de promover novas descobertas no processo de ensino-aprendizagem na Educação Básica, uma vez que eles são importantes para o desenvolvimento das potencialidades e habilidades das crianças. Com base no exposto, cabe o seguinte questionamento: como os professores de educação física podem utilizar os jogos como prática pedagógica? Os professores de educação física, ao incorporarem os jogos recreativos nas aulas de educação física, devem desenvolver de forma positiva as atividades para que realmente sejam excelentes instrumentos facilitadores do ensino-aprendizagem. O presente trabalho, portanto, tem como objetivo investigar a importância da efetivação de atividades lúdicas na Educação Infantil. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica em artigos científicos disponibilizados em bases de dados on-line, bem como em livros e sites relacionados ao tema. Após este estudo, concluiu-se que os jogos estimulam a aprendizagem e o desenvolvimento em todos os aspectos da criança.

Palavras-chave: Jogos; Ensino-Aprendizagem; Educação Infantil.

ABSTRACT: The playful activities developed through games are outlined in the pedagogical proposals in order to promote new discoveries in the teaching-learning process in Basic Education, since they are important for the development of the potentialities and skills of children. Based on the above, the following question should be asked: How can physical education teachers use games as a pedagogical practice? Physical education teachers, by incorporating recreational games into physical education classes, should positively develop activities so that they are truly excellent facilitators of teaching and learning. The present work, therefore, aims to investigate the importance of performing playful activities in early childhood education. For this, a bibliographic search was performed in scientific articles available in online databases, as well as in books and websites related to the theme. After this study, it was concluded that games stimulate learning and development in all aspects of the child.

Keywords: Games; Teaching-Learning; Child Education.

¹ Professor de Educação Física pela AJES.

² Doutora em Gerontologia Biomédica pela PUC/RS.

³ Mestre em Educação Física pela UFPel.

⁴ Mestre em educação Física pela UFSM.

INTRODUÇÃO

Para a construção do conhecimento da criança, a educação física pode ser considerada um dos principais elementos da Educação Infantil, uma vez que é possível aplicar atividades de forma lúdica e recreativa, possibilitando assim diversidades de experiências e situações por meio de vivência. A infância é considerada o tempo das brincadeiras. Por meio delas, as crianças satisfazem suas necessidades e aprendem a construir seu perfil e seu mundo. Nessa fase, faz-se presente a ludicidade. É primordial a utilização de brincadeiras no processo pedagógico para tornar a atividade prazerosa (CAVALLARI; ZACHARIAS 1994, p. 15).

Dentro desses espaços não pode faltar, é claro, o brinquedo, que é o estimulante visual de muitas brincadeiras, fazendo fluir o imaginário infantil. A brincadeira consiste no lúdico em ação. Cavallari (2011) defende que o brinquedo e a brincadeira são essenciais para o desenvolvimento e a educação da criança, pois é a partir disso que consegue ordenar o mundo em sua volta, assimilando experiências, informações, incorporando assim valores essenciais para a vida. A criatividade é um dos focos das atividades recreativas, pois durante essas atividades o aluno cria suas próprias regras e movimenta-se de formas diferentes, expressando sentimentos e emoções (CAVALLARI, 2011, p. 107).

Na recreação é trabalhado o lúdico, visando ao desenvolvimento do aluno de forma com que ele se divirta brincando, assim espera-se que com essas atividades sejam absorvidas todas as experiências que o brincar oferece. Devido à importância do brincar para essa fase, recomenda-se sempre a criação do espaço denominado brinquedoteca. Conforme Santini (1993, p. 25), este “é um espaço criado com o objetivo de proporcionar condições favoráveis para que a criança brinque. É um lugar onde tudo estimula a ludicidade”. Importa destacar a existência de vários tipos de brinquedotecas: pedagógica, escolar, de empréstimo de brinquedos, terapêutica, hospitalar, itinerante etc., cada uma com objetivos específicos, mas todas vinculadas ao brincar. Faz-se necessário registrar o importante papel desempenhado pelo profissional envolvido com a recreação, o recreacionista. Esse indivíduo deve entender um pouco sobre o comportamento humano, saber o que as pessoas esperam para sua recreação e deve ter consciência de que cada pessoa tem seu limite físico e mental. É a pessoa responsável pelo planejamento e pela implementação dos serviços destinados a oferecer a melhor exploração do tempo de lazer.

Com base no exposto, esta pesquisa objetiva compreender a importância da recreação no processo de ensino e aprendizagem de alunos da Educação Infantil. Especificamente, buscou-se analisar os benefícios da recreação como conteúdo pedagógico na formação da criança, bem

como compreender o emprego da recreação no seu desenvolvimento e revelar o papel do profissional de educação física nesse processo.

A presente pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, que, segundo o entendimento de Lakatos e Marconi (2011), é um tipo de pesquisa norteada por publicações correlatas ao tema de estudo, como boletins, jornais, revistas, livros, monografias, teses, material cartográfico, entre outras. Reafirmando essa ideia, Cervo e Bervian (2002) e Gil (2009) observam que a pesquisa bibliográfica procura explicar um problema com base em referências teóricas publicadas em documentos.

Quanto à análise de conteúdo, será de cunho qualitativo por investigar uma realidade que não pode ser quantificada. Segundo Andrade (2010), esse tipo de análise trabalha com o universo de significados, valores, crenças e atitudes, correspondendo a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos aos quais não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Com base nas informações obtidas pelas obras pesquisadas, pôde-se refletir e confeccionar este estudo de forma clara e objetiva.

LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: o lúdico em sala de aula

Brougere (1998) define que o lúdico tem sua origem na palavra latina “latus”, que significa jogo, sendo assim, a cultura lúdica é um conjunto de procedimentos que permite tornar o jogo possível, produzindo uma realidade diferente daquela da vida cotidiana. Para Freitas (2004), o lúdico não deve ser interpretado de maneira isolada, e sim como uma ação integrante da cultura dentro de um ponto de vista antropológico, em suas várias manifestações: jogo, brinquedo etc.

O lúdico é uma das essências da vida humana que instaura e constitui novas formas de viver a vida social, marcada pela exaltação dos sentidos e das emoções misturando alegria e angústia, relaxamento e tensão, prazer e conflito, regozijo e frustração, satisfação e expectativa, liberdade e concessão, entrega, renúncia e deleite. O lúdico pressupõe, dessa maneira, a valorização estética e a apropriação expressiva do processo vivido, e não apenas do produto alcançado (GOMES, 2003, p. 6).

Andriotti e Aquino (2006, p. 2) complementam:

É importante entender que brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo; a criança que não tem oportunidade de brincar está excluída do convívio social integrado, pois o brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

Castro (2007) define o lúdico como um conjunto de atividades de caráter recreativo, destinado a promover o entretenimento e o divertimento, envolvendo o ensinar e a descontração na infância. Caveda (2005) destaca que as atividades lúdicas são como ferramentas para buscar o prazer e a liberdade, para que possam construir um futuro melhor para todos. Assim, o professor deverá estimular o aluno a inventar e criar jogos, contribuindo para que todos sejam incluídos e assim participem de todas as atividades.

Marcellino (1991) entende que as brincadeiras e atividades lúdicas devem estar presentes diariamente na vida dos educandos, pois é dessa forma que se pode levar à criação da personalidade, resultando um futuro com crianças, jovens e adultos mais responsáveis.

Mastroianni et al. (2004, p. 4) compreendem o papel de brincar da seguinte maneira:

A atividade lúdica ou a capacidade de brincar tem um papel fundamental na estruturação do psiquismo da criança. É no brincar que a criança une elementos de fantasia e realidade e começa a distinguir o real do imaginário. Brincando, a criança desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas.

De acordo com Ronca (1989), o lúdico nas aulas de educação física pode proporcionar, além do prazer, o conhecimento, pois a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve sua psicomotricidade e afetividade, bem como amplia os conceitos das várias áreas da ciência. Snyders (1974) defende que por meio das atividades lúdicas, a criança, dentro e fora do ambiente escolar, deve explorar sua criatividade, melhorando sua conduta e sua autoestima no processo de escolarização.

Diante do exposto, pode-se afirmar que o lúdico acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as crianças, possibilitando que a criatividade se desenvolva no educando. O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecedor, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades motoras.

DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM BASEADOS NO LÚDICO: jogos e brincadeiras

Os jogos lúdicos são essenciais para as crianças, pois é nessa fase da vida que fazem uma maior aquisição de conhecimentos, bem como desenvolvem as capacidades necessárias para seu desenvolvimento motor, tornando assim o aprendizado fundamental mais interessante. Dessa

forma, oportuniza-se aos alunos participarem mais ativamente do processo de ensino-aprendizagem.

Piaget (1978) indica que a aprendizagem acontece pelo desenvolvimento, sendo provocada por situações criadas pelo educador ou determinada por uma situação interna, complementando uma mudança interna do indivíduo. De Marco (2006) define que a criança só se interessa pela atividade quando se sente desafiada, pois assim se esforçará para vencer os obstáculos, ocorrendo naturalmente seu desenvolvimento. Cabe ainda ressaltar que uma criança só adquire conhecimentos por meio do contato humano constante e contínuo, considerando o desenvolvimento humano uma complementação de atividades que visam à estimulação da criança.

Para Vygotsky (1989), a criança, ao brincar, reproduz uma atividade que envolve a cultura e melhora seus valores, desenvolvendo-se intelectualmente. Por meio de jogos lúdicos, a criança começa a adquirir estímulos, habilidades e atitudes que se tornam necessárias para sua vida social, podendo adquirir, seguir ou até mesmo inventar novas regras para o jogo. Sobre a ludicidade na educação, Dante (1998) destaca que as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança, comprovando que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança.

Considerando os diversos aspectos que envolvem os jogos na educação, é possível afirmar que essa atividade apresenta benefício a todas as crianças, auxiliando-as no desenvolvimento do corpo e da mente. Os jogos educativos não têm somente uma função didática, pois o ato de brincar é uma forma de a criança crescer e lidar com conflitos. Pode até mesmo ser considerada um meio de estudar a criança e perceber seus comportamentos (KISHIMOTO, 2009). Considerando esse contexto, os jogos recreativos de forma lúdica não são apenas o produto da atividade que dela resulta, mas a própria ação, momentos de fantasia que são transformados em realidade, momentos de percepção, de conhecimentos e de vida (KISHIMOTO, 2009).

Anjos (2013) destaca que, na infância, as brincadeiras estão interligadas por meio dos costumes populares que ajudam a promover a socialização, o desenvolvimento da coordenação motora, o equilíbrio, o respeito às regras, assim como o processo cognitivo das crianças. Silva e Gonçalves (2010) destacam que as atividades lúdicas apresentam um papel fundamental no processo de formação da criança, tornando-a uma pessoa ativa fisicamente. Calegari e Prodócimo (2006) destacam que por meio do lúdico a criança passa a desenvolver-se social, moral, cognitiva, afetiva e motoramente, além de sentir prazer ao praticar as atividades.

A ludicidade está ligada diretamente ao desenvolvimento físico e motor da criança, assim a psicomotricidade tem grande aplicação durante as aulas de educação física, pois por meio dela é possível estimular vários sentidos do educando.

A prática física parece não ser o único meio de estabelecer essas condições benéficas. A prática mental também pode precisar delas, embora não na mesma extensão. Entretanto, a combinação da prática física com a prática mental parece estabelecer uma condição de aprendizagem que otimizam essas características importantes (MAGIL, 2000, p. 13).

Em se tratando de evolução das estruturas mentais da criança em processo de formação, existem três formas básicas de ludicidade, a saber: Jogos de exercícios - sensório-motores; Jogos simbólicos; e, Jogos de regras.

Os Jogos de exercícios - sensório-motores, é a primeira etapa de sensibilização, caracterizada pelo nascimento até o aparecimento da fala da criança. O jogo atua de maneira simples, em que a finalidade é o próprio prazer do funcionamento, sendo caracterizados pela repetição de gestos e de movimentos simples, além de ter um valor exploratório.

Já os Jogos simbólicos, tem por característica ocorrer entre os 2 e os 6 anos de idade, e a ludicidade age de forma simbólica, tendo como função a assimilação da realidade. Nessa etapa, o jogo simbólico também pode ser compreendido pela autoexpressão: ao reproduzir compreendido pela autoexpressão: ao reproduzir os diferentes papéis, a criança imita situações da vida real.

Por fim, os Jogos de regras, que ocorre entre os 4 e 7 anos de vida da criança, mas só se desenvolve completamente aos 12 anos. Aos 7 anos, a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada, em que as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e desenvolve-se durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado (PIAGET, 1977).

Santos (1997) compreende que, por meio dos jogos tradicionais, as crianças mantêm contato com a cultura, além de fortalecer a relação com os pais, amigos e professores. Os jogos tradicionais são uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado, e ao mesmo tempo que pressupõe a liberdade de ação, necessita ter finalidade para vencer os obstáculos que se interpõem no contexto.

Discorrer sobre jogos exige minimamente compreender e/o conhecer as suas regras básicas. Nesse sentido é possível citar dois tipos, as Regras Transmitidas que se caracterizam pelos jogos

institucionais, compostos por diferentes realidades, impõem-se por pressão de sucessivas gerações (ex.: jogo de bolinha de gude de gude); e, as Regras Espontâneas, que são compreendidas pela socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea (ex.: dinâmica de grupo; quebra-gelo).

Para Kishimoto (2009), o uso de regras torna-se a principal característica do jogo, e a existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou na amarelinha, e regras implícitas, como na brincadeira de faz de conta, em que a menina se passa pela mãe ao “cuidar” da filha, por exemplo. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. Por fim, todo jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira.

Nesse contexto, os jogos recreativos possuem grande destaque como ferramenta educativa para os professores que trabalham na Educação Infantil. Essas atividades podem ajudar no desenvolvimento físico e psicológico das crianças.

JOGOS E BRINCADEIRAS: avanços garantidos nas aulas de educação física

Os jogos e as brincadeiras são ferramentas metodológicas de aprendizagem, de imaginação e reinvenção da realidade. Desde muito cedo, as crianças envolvem-se em diferentes brincadeiras. Jogando, os educandos experimentam, investigam, refletem, observam tudo e vivem fazendo perguntas sobre o que percebem e vivenciam.

Grespan (2002) expõe que para a criança conseguir habilidades motoras, é necessário que ela estabeleça uma gama de movimentos indicados para sua respectiva idade, para que no futuro possa contemplar vários estágios do desenvolvimento. Considerando as faixas de desenvolvimento da criança, Tani (1991) indica que há uma grande necessidade de promover o movimento corporal, principalmente entre os 4 e os 14 anos de idade, estimulando e incentivando a prática lúdica, preparando o corpo para o futuro e fortalecendo habilidades motoras.

Piccolo (1994) observa que quando uma criança compreende o ato de movimentar-se, ela começa a responder aos desafios motores por meio da atividade mental mais rápida e com a exploração de movimentos variados. A cada dia nota-se por meio do aperfeiçoamento o sucesso das crianças nas tarefas intelectuais.

Darido (2008, p. 5) destaca que:

A Educação Física deve proporcionar ao aluno condições para que seu comportamento motor seja desenvolvido através da interação entre o aumento da diversificação e a complexidade dos movimentos. Assim, o principal objetivo da Educação Física é oferecer experiências de movimento adequadas ao seu nível de crescimento e desenvolvimento, a fim de que a aprendizagem das habilidades motoras seja alcançada. A criança deve aprender a se movimentar para adaptar-se às demandas e exigências do cotidiano em termos de desafios motores.

Grespan (2002, p. 83) sobre o uso de jogos destaca que:

É por meio da atividade construtiva física ou mental que o aluno passará a interpretar a realidade e a construir significados, ao mesmo tempo em que lhe permitirá construir novas possibilidades de ação e de conhecimento. O aluno interage com o objeto, constrói representações, que funcionam como verdadeiras explicações e se orientam por uma lógica interna, que faz sentido para o aluno.

Macedo (2005) defende que o ato de brincar se torna uma condição fundamental para o desenvolvimento humano, sendo a principal atividade que as crianças estão aptas a todo o momento a realizar, pois é uma atividade envolvente, interessante e informativa. Para Santos (1997), o lúdico em qualquer idade é uma condição do ser humano, pois facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, cultural, mantém uma boa condição da saúde mental, além de facilitar os interesses na socialização, na produção do conhecimento, no poder da expressão e comunicação.

O trabalho pedagógico com jogos e brincadeiras são de extrema importância para o desenvolvimento de qualquer indivíduo, pois estimula sua psicomotricidade, fazendo com que se tenha maior rendimento e adaptação ao ambiente. Dessa forma, justifica-se a disciplina de educação física dentro do contexto educacional para a Educação Infantil, uma vez que tem a finalidade de promover o lazer e estimular a coordenação motora, assim como a socialização entre os educandos.

Silva (2010) compreende que a educação física, quando utilizada para o lazer, além da ocupação do tempo livre, gera a conscientização do benefício da atividade física para o bem-estar. Pelo lado de educar, a disciplina age como processo educativo, de maneira personalizada, em que os benefícios serão destacados no desenvolvimento individual e familiar.

Souza, Garcia e Ferreira (2007) ressaltam que as atividades físicas e recreativas são prazerosas e podem ser um meio de prevenir doenças, proporcionando uma melhor qualidade de vida e desenvolvimento social. Por meio da educação física, o educando passa a integrar-se com outras pessoas e grupos, garantindo seu desenvolvimento cognitivo, social e psicomotor. O fato de as pesquisas mostrarem esses benefícios contribuiu para a obrigatoriedade da disciplina na Educação Básica, sendo considerada como parte integrante do currículo comum.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) indicam que a disciplina de educação física deve ser entendida como um requisito básico na formação e educação dos alunos, atuando para fazê-

lo aprender a conhecer: deseja que a criança incorpore um espírito investigativo e crítico, capacitando-se e criando o hábito de aprender ao longo de toda sua vida; bem como aprender a fazer, em que a criança se envolve no sentido de se relacionar com o grupo, tentando resolver problemas do cotidiano (BRASIL, 2000).

De acordo com Souza, Garcia e Ferreira (2007), por meio das brincadeiras nas aulas, a criança tende a desenvolver a sociabilidade, passa a ter capacidade de conviver e integrar com as outras pessoas, a reconhecer e sociabilizar as regras para viver em comunidade, pois em sua evolução, juntamente com a maturidade da idade, começa a obter pensamento próprio.

Segundo Gonçalves (1997), a educação física, pelo movimento corporal, analisa o homem em sua totalidade, e não apenas o corpo físico, destacando suas possibilidades e seus limites. O movimento corporal deve ser como algo integrador na formação do aluno, e este precisa compreender as transformações corporais que ocorrem na realização dos movimentos, além de perceber os sentidos dos movimentos realizados. Os sentidos explorados nos jogos devem estar relacionados aos sentimentos de satisfação, às aspirações, aos medos, às emoções e alegrias, assim como aos sentimentos de amizade e hostilidade.

Silva, Paiva e Barra (2010) expõem que alguns problemas de ordem social podem afetar a questão do movimento corporal, como, por exemplo, com os alunos que fracassam nos estudos por motivos de pobreza, deve haver um incentivo maior ainda para que alcancem seus objetivos, ao contrário, desistirão ou abandonarão a escola. Para superar essas dificuldades, a escola deve ser um local que lhes traga alegria e estímulo ao prazer, sendo que uma dessas saídas pode ser encontrada por meio do lúdico, que pode ser desenvolvido nas aulas de educação física.

Para diminuir as barreiras opressoras da desigualdade social, Gomes (2008) afirma que o lazer deve ser tratado com seriedade, sendo algo especial e superador de dificuldades, devendo receber atenção prioritária do poder público, da iniciativa privada, da universidade, das diversas instituições sociais e da própria comunidade, comprometendo-se com o lazer pela população, quebrando assim alguns paradigmas. De acordo com Telma (2006), uma criança, ao despertar o interesse pelo aprendizado por meio do processo pedagógico, passa a avançar e alcançar seus objetivos, devido ao estímulo da atenção, da curiosidade, do interesse, com aprendizado, espontaneidade, prazer e alegria. Isso mostra a importância dos jogos e brincadeiras presentes na escola.

Segundo Gonçalves (1997), o professor de educação física em suas aulas tem o papel de estimular seus alunos, por intermédio do movimento, liberando ações espontâneas e evitando que o aluno se reprima. Por meio do processo de comunicação, espera-se que o corpo comunique o que está sentindo, o que pensa, formando e completando a expressão pelo

movimento corporal, oportunizando ao professor trabalhar questões ligadas à sensibilidade, expressividade, criatividade, espontaneidade de seus movimentos e sua capacidade comunicativa pelo lúdico. O professor de educação física, no exercício de sua profissão, deve levar o aluno a perceber suas possibilidades corporais e exercê-las adequadamente no meio social com autonomia, além dos aspectos cognitivos, afetivos e corporais que estão entrelaçados em todas as etapas da vida desses alunos (BRASIL, 2000).

Em relação à questão dos afetos, sentimentos e das sensações, os alunos interagem na aprendizagem das práticas da cultura corporal, e essa aprendizagem contribui para a construção de um estilo pessoal de atuação dentro do contexto social que ele vive (GONÇALVES, 1997).

Sobre o poder da educação física, Gonçalves (1997, p. 161) complementa:

Nas suas origens o esporte tem um caráter lúdico, estando em seu cerne o prazer do homem em brincar. Procurando compreender a natureza do brincar. O brincar realiza-se em um contexto em que as ações assumem outra dimensão, diversa da que assumiram na realidade. As ações submetem-se a determinadas regras. O brincar envolve também confraternização, comunicação com os outros em um contexto livre de ameaças. No cerne do lúdico parece estar a criatividade, a ação humana com vistas a criar a cada momento o novo, em um envolvimento ativo do homem como um ser total que se comunica com os outros e com o mundo, e no qual o movimento em si mesmo é a finalidade.

No processo de ensino-aprendizagem, a criança incorpora práticas culturais do movimento, práticas que ajudam a expressar características próprias de sua personalidade e a construir um estilo pessoal de jogar, lutar, dançar e brincar, que podem estar na satisfação de gritar e comemorar suas conquistas, além de poder demonstrar possíveis sentimentos de raiva, medo, vergonha, alegria, tristeza, dentre outros (BRASIL, 2000).

Conclui-se que, para uma educação de qualidade, os valores culturais, artísticos, sociais e históricos da criança e do adolescente devem ser preservados e reafirmados, sendo que a família e a comunidade devem estar em consonância com o sistema educacional, permitindo o desenvolvimento das potencialidades e garantindo a aprendizagem do menor, em seus vários aspectos.

RECREAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA: meios de inserir a recreação nas aulas

As escolas precisam propor a espontaneidade, o diálogo e a convivência em grupo. O jogo é capaz de proporcionar todos esses requisitos, auxiliando a criança a usar a cognição e a fala por meio das brincadeiras livres e ou orientadas por um profissional formado na área.

Macedo (2005) reitera que para uma melhor preparação e fortalecimento da criança, a escola deverá oferecer num primeiro momento as tarefas mais necessárias e possíveis de se realizar, propondo ao sujeito mecanismos que não gerem desconforto ou perda na realização das brincadeiras, pois tarefas impossíveis, além de desestimularem as crianças, poderão gerar desculpas, desinteresse, adiamentos, sentimentos de incompetência, levando-as ao abandono imediato. Entende-se que elas precisam ser desafiadas, e não questionadas ao extremo.

Waichman (2003) define que dentro dos modelos de recreação que podem ser usados pelo profissional, é esperado que sejam escolhidos os jogos e as brincadeiras que tenham técnicas expressivas de atuação, para minimizar o tédio do dia a dia gerado na sala de aula. Sobre alguns tipos de brincadeiras, há a gincana, que

são competições caracterizadas por regras fixas, onde há sempre a busca por vitória, podendo conter atividades físicas e/ou mentais, sendo que o caráter lúdico é predominante, e na qual se leva em conta não apenas a rapidez com que as equipes cumprem as tarefas determinadas, mas também a habilidade com que o fazem (CAVALLARI; ZACHARIAS, 1994, p. 66).

Nos últimos tempos, surgiram mudanças significativas no contexto educacional que devem ser levadas em consideração pelos educadores:

Com a revolução tecnológica dos anos de 1990, é cada vez mais comum termos itens cada vez mais informatizado, urbanizado, industrializado, e no mundo dos jogos e brincadeiras, estão cada vez mais presente o vídeo game, computadores de última geração, televisão, celulares, entre outros aparelhos que chamam a atenção das crianças e jovens a cada lançamento. Porém, vale ressaltar fazer um resgate histórico com os jogos e brinquedos como a peteca, a cama de gato, a amarelinha, o cabo de guerra, a pipa, a ciranda, por serem brincadeiras com valor cultural de grande valor (SAVIANI, 2007, p. 32).

Kishimoto (2009) destaca outras brincadeiras e jogos que fazem a alegria da criançada, devendo ser incentivados pelo profissional de educação física, tais como: queimada, pique, cobra-cega, peteca, amarelinha, cabo de guerra, pebolim, bambolê, cirandinha, futebol de botão, passa anel, estátua, palitinhos, escravos de Jó, pipa, pé na lata, esconde-esconde, entre outros.

EXEMPLOS DE BRINCADEIRAS E JOGOS QUE PODEM SER UTILIZADOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Passar o anel: Segundo Kishimoto (2009), para jogar esse jogo os alunos devem sentar numa roda e tirar a sorte para ver quem vai passar o anel. Os participantes devem unir as mãos, e quem está com o anel deve ir passando no meio da palma das mãos juntadas até completar todas

as mãos da roda. Ao final, pergunta a um dos participantes em qual mão está o anel? Quem acertar será o próximo a passar o anel nas mãos dos participantes, mas se errar, quem recebeu o anel é que será o responsável por passar o anel, reiniciando a brincadeira.

Essa atividade tem o objetivo de proporcionar a convivência social pacífica entre os educandos, tendo em vista que a brincadeira aborda os conceitos de honestidade, seriedade e continuidade, conceitos que o indivíduo leva para a vida toda (DALLA VALLE, 2010).

Amarelinha: Para Silva e Gonçalves (2010), a história do jogo da Amarelinha tem origem greco-romana, tendo seu ápice no Império Romano, em que se usava a pedra como um recurso natural, algo característico das províncias do Norte da Europa, onde os caminhos eram pavimentados com pedras, oportunizando aos seus soldados espaços adequados para o jogo.

Freidmann (2006) explica que, para jogá-lo, rabisca-se no chão um total de dez casas, em que as crianças saem do “inferno” e tentam chegar ao “céu”. Com o lançamento da pedrinha, elas vão ultrapassando cada quadrado ou casa, com saltos, alternando o pé de impulsão. A criança deve jogar a pedrinha, começando pelo número 1. Ela irá pulando e não pode pôr o pé no quadrado onde tiver caído a pedra, pulando-o e seguindo até chegar ao último. Na volta, deve pegar a pedra. Errando o pulo, pisando na linha, ou se a pedra cair fora ou sobre a linha, a criança perde a vez.

A brincadeira de amarelinha exerce inúmeras atividades ligadas à psicomotricidade, visto que esse jogo exerce a concentração para o alcance de um alvo, bem como a concentração para execução de passos corretos para percorrer determinado caminho, estimulando o desenvolvimento físico e psicológico (DALLA VALLE, 2010).

Cobra-cega: Kishimoto (2009) explica que essa brincadeira começa quando todos formarem uma roda e estiverem com as mãos dadas. Deve-se escolher uma pessoa para ser a cobra-cega, que ficará com os olhos no meio da roda. Então, o participante no centro da roda terá que agarrar alguém em movimento da seguinte maneira: quem estiver do lado para onde a cobra estiver indo foge, quem está do outro lado avança, com isso, uma dica, a cobra deve pegar quem está atrás dela. Se por ventura a roda quebrar, o jogador que estiver do lado esquerdo de quem soltou a mão fica sendo a cabra, e a brincadeira recomeça novamente.

Esse jogo, bem como o passar anel, tem o objetivo de proporcionar a convivência social pacífica entre os educandos, tendo em vista que a brincadeira aborda os conceitos de honestidade, seriedade e continuidade, conceitos que o indivíduo leva para a vida toda (DALLA VALLE, 2010).

Pular corda: Silva e Gonçalves (2010) afirmam que com uma corda pode-se inventar diversas brincadeiras, como, por exemplo, o pular corda. Ao brincar, uma criança de cada lado segura

na ponta da corda, enquanto quem está no meio fica pulando, sendo desafiada a realizar movimentos corporais em diferentes planos (alto, médio e baixo) e em constante desequilíbrio (pular num pé só, saltando e rodando e agachados), não podendo ser tocada pela corda em qualquer situação, mesmo que a velocidade de rodar a corda aumente. Quando isso acontece, a criança está eliminada.

Essa atividade tem uma finalidade mais biológica no desenvolvimento humano, uma vez que está relacionado ao desenvolvimento motor, bem como trabalha-se o psicológico no desafio da concentração (DALLA VALLE, 2010).

Cabo de guerra: De acordo com Kishimoto (2009), para realizar essa brincadeira, os alunos que irão participar são divididos em dois grupos com números iguais de ocupantes. Com isso, cada grupo se posiciona de um lado da corda, marcando no meio da corda a sua metade, ficando todos com partes iguais. Com um apito, cada grupo começa a puxar a corda para seu lado. Passa a ser o vencedor aquele grupo que durante o tempo estabelecido conseguir puxar mais corda do adversário ou totalmente os adversários para seu lado.

Nesse jogo desenvolve-se o contexto de cooperatismo, visto que uma equipe precisa estar trabalhando em conjunto para conseguir a vitória. Essa atividade promove a interação e a troca de ideias e o estabelecimento de novos critérios e estratégias (KISHIMOTO, 2009).

Vôlei de toalhas: Cavallari e Zacharias (1994) afirmam que esse jogo é semelhante a um jogo de voleibol, com a diferença que os jogadores atuarão em duplas que deverão estar com as mãos amarradas por uma toalha, e deverão usar somente a toalha amarrada ao invés das mãos, além de usarem a toalha para receber e passar a bola. No mais prosseguirá como voleibol propriamente dito. O árbitro será o professor que está no comando da aula, que seguirá as mesmas regras e punições de um jogo de vôlei.

Esse jogo estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação motora, intelectual e a iniciativa individual, estimulando a observação e o conhecimento das pessoas e das coisas do ambiente. Essa atividade, para alcançar seus objetivos, necessita de total atenção do professor e orientação para com os alunos (SILVA, 2014).

Peteca: No jogo da peteca, amarra-se uma trouxinha de folhas ou penas de animais em pequenos pedregulhos, com uma espiga de milho ao meio. Depois de pronta, a criança deve bater no fundo da peteca, vendo-a subir até cair ao chão (KISHIMOTO, 2009).

Essa brincadeira exerce inúmeras atividades ligadas à psicomotricidade, visto que esse jogo exerce a concentração para o alcance de um alvo, bem como a concentração para a execução de passos corretos para percorrer determinado caminho, estimulando o desenvolvimento físico e psicológico.

Nó humano: Segundo Silva, Paiva e Barra (2010), esse tipo de jogo requer técnicas de estratégias que serão postas em prática pelos próprios participantes. Para iniciar, faz-se uma roda com todos que irão participar. Os integrantes devem estar com os braços estendidos em frente ao corpo. Com o apito do professor, a roda vai fechando, e cada aluno deverá segurar em duas mãos escolhidas na hora, formando a configuração de um nó. O objetivo dessa brincadeira é traçar maneiras de desatar o nó, sem soltar as mãos.

Esse jogo objetiva desenvolver no educando o contexto de atividades sociais, bem como observação de seus limites e orientações cognitivas. Como prática pedagógica, possibilita maior capacidade de aprendizagem do aluno, cabendo acrescentar que ele desenvolve noção espaço temporal, ou seja, a coordenação motora satisfatória, estimulando a psicomotricidade (SILVA, 2014).

Bolinha de gude: Nesse jogo, deve-se juntar dez bolinhas de gude para cada participante, entre quatro ou mais pessoas, e desenha-se um triângulo no chão, completando-o de bolinhas juntadas ao centro. Fica-se em uma distância aproximada de um metro e meio, para jogar as bolinhas de gude até conseguir fazer a retirada de mais bolinhas de dentro do triângulo (GASPAR, 2007). Essa brincadeira exerce inúmeras atividades ligadas à psicomotricidade, uma vez que esse jogo exerce a concentração para o alcance de um alvo, bem como a concentração para o lançamento das bolinhas, para acertar o alvo (DALLA VALLE, 2010).

Jogo do pião: Para iniciar essa atividade, é necessário ter o pião, com isso é só enrolar um barbante da ponta ao corpo do pião, segurando uma ponta e, em seguida, é só atirar o pião em direção ao chão, desenrolando o barbante com um impulso só. Ele cai no chão rodopiando e assim permanece durante um bom tempo. A criança pode ampará-lo com a mão, para que ele passe a girar sobre sua palma ou sobre seu dedo. Essa brincadeira depende de muito treino e habilidade, para que se possa alcançar a eficiência necessária (KISHIMOTO, 2009).

Essa atividade, assim com pular corda, auxilia no desenvolvimento motor, bem como trabalha aspecto psicológico no desafio da concentração, visto que é preciso equilíbrio e agilidade no jogo (DALLA VALLE, 2010).

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS: perspectivas contemporâneas

Verenguer (1992) e Tani (1988) salientam que o objeto de estudo da educação física está no estudo do movimento humano e nas suas implicações para o homem. Com base nesse conceito, pode-se referir que o foco principal dessa área é o ser humano, uma vez que age com precisão

nas atividades motoras do dia a dia e proporciona uma melhor qualidade de vida para si. Oliveira (2006) destaca que uma característica de suma importância para a educação física é o movimento, que pode estar presente em várias ações, como na ginástica, no jogo, no esporte e até mesmo na dança.

Segundo o Conselho Federal de Educação Física (CONFEF) (2019), o profissional de educação física é a pessoa especialista em diversas manifestações físicas, como, por exemplo: ginásticas, exercícios físicos, desportos, jogos, lutas, capoeira, artes marciais, danças, atividades rítmicas, expressivas e acrobáticas, musculação, lazer, recreação, reabilitação, ergonomia, relaxamento corporal, yoga, exercícios compensatórios à atividade laboral e do cotidiano e outras práticas corporais. Todos esses exemplos de atividades podem ser trabalhados pelo profissional da área, buscando sempre o desenvolvimento da educação e da saúde, prezando pelo bem-estar e pela qualidade de vida, prevenindo doenças, acidentes e problemas posturais, além de contribuir para a formação ou a recuperação da autoestima do educando.

A educação física no Brasil pode ser vista como uma fonte de desenvolvimento, uma vez que cria estilo de vida para os brasileiros que estão na atividade diariamente, preocupados com a qualidade de vida, independentemente se é criança, jovem adulto ou idoso (CONFEF, 2019). Araujo et al. (2007) destacam que a educação física vem estudando o ser humano dentro de várias possibilidades em um contexto de cultura corporal de múltiplas possibilidades, na prática de atividades físicas sistematizadas e direcionadas, para educação, desporto, estética e saúde etc.

Monteiro (2006) analisa que o educador físico é o especialista mais capacitado para exercer atividades por meio de intervenções, avaliações, prescrição e orientação de sessões de atividades físicas com fins educacionais, de treinamento, de prevenção de doenças e promoção da saúde, além de outros fatores. Já Leite (2000) destaca que o professor de educação física trabalha diversos aspectos humanos – psicológico, biológico e sociocultural –, pois prepara o aluno para enfrentar situações que proporcionem o desenvolvimento psicomotor, a melhoria da aptidão física, a consolidação de hábitos higiênicos e a criatividade.

De acordo com Silva (2004), nas aulas de educação física, o professor pode propor uma “corrida” pela saúde, perfazendo-se uma correção de postura, busca pela melhoria do desempenho cardiorrespiratório e muscular por meio de planejamento adequado de exercícios de acordo com o perfil de cada indivíduo.

OS FUNDAMENTOS DOS JOGOS RECREATIVOS NA ESCOLA

Os jogos recreativos têm um papel fundamental no desenvolvimento psicomotor do indivíduo, pois por meio deles que as crianças vão demonstrar suas habilidades e dificuldades em relação ao movimento. Os jogos recreativos dentro da educação física são importantes para que a criança, ao ser bem condicionada, venha desenvolver suas aptidões (SOUZA; GARCIA; FERREIRA, 2007). Macedo (2005) explica que a escola é o lugar onde a criança passa grande parte de seu tempo, por isso é necessária a realização de atividades e brincadeiras, para que haja harmonia e alegria dentro desse ambiente. Quando a criança se diverte, ela tem mais oportunidades de se desenvolver melhor dentro da sala de aula, sentindo-se mais livre para expor suas ideias e opiniões. As brincadeiras também têm por objetivo evitar o estresse e cansaço dos alunos nas escolas.

Santos (2000) ressalta que, para a criança, “brincar é viver”. Essa afirmativa é muito usada e bem-aceita, pois, como mostra a história da humanidade, as crianças sempre brincaram, brincam e continuarão brincando. Elas brincam porque a brincadeira lhes proporciona prazer, outras brincam para aliviarem angústias e sentimentos ruins, mas quando isso não acontece, alguma coisa pode estar errada.

No ponto de vista de Macedo (2005), o ambiente escolar é um lugar privilegiado para a formação de pessoas. Assim sendo, esse ambiente deve ser agradável e acolhedor para as crianças que frequentam e buscam um processo de ensino e aprendizagem de melhor qualidade, além de conforto, segurança e interatividade com o ambiente e com as pessoas próximas. Santos (2000) corrobora dizendo que a escola é o local onde a criança irá receber estímulos para continuar desenvolvendo suas capacidades psicomotoras, por isso é de suma importância que o educador busque inovar e aperfeiçoar a cada momento sua maneira de trabalhar tanto o lado motor como o afetivo da criança, que é parte fundamental do processo.

As atividades lúdicas, principalmente os jogos, desempenham uma função vital no desenvolvimento físico-motor e intelectual das crianças em idade escolar. As brincadeiras e os jogos contribuem para o desenvolvimento da criança, uma vez que permitem que as crianças organizem seus próprios comportamentos e façam a separação qualitativa entre ações e objetos (SOUZA; GARCIA; FERREIRA, 2007).

É necessário destacar que a psicomotricidade desenvolvida nas atividades lúdicas, integrada à proposta pedagógica da escola, assume um papel de grande relevância, pois não será trabalhada isoladamente dos componentes curriculares, o que proporcionará experiências de aprendizagem no contexto de desenvolvimento global do aluno. É de grande importância que as atividades desenvolvidas sejam contextualizadas e significativas, a fim de que tenham consequências no

desenvolvimento social, cognitivo e afetivo, além da motivação e do interesse da criança (DALLA VALLE, 2010).

Na atualidade, outros jogos que devem ganhar destaque no ambiente escolar são os jogos indígenas, que devem ser trabalhados com a finalidade de diversificar o conhecimento da cultura brasileira indígena. Estes apresentam-se como atividades ideais para a escola, visto que têm a seguinte filosofia: “o importante não é competir, e sim, celebrar”. Seu objetivo é a integração das diferentes tribos, assim como o resgate e a celebração dessas culturas tradicionais (RONDINELLI, 2019).

Outra perspectiva em relação aos jogos a ser abordada, conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é utilizar as diversas ferramentas para promover o desenvolvimento da criança nos diversos aspectos. Nesse sentido, os recursos lúdicos apresentam-se como requisitos necessários para essa proposta de trabalho (BRASIL, 2018).

Ao adotar os jogos nas aulas de educação física, a BNCC indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências. Por meio da indicação clara do que os alunos devem “saber” (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores), sobretudo do que devem “saber fazer” (considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho), a explicitação das competências oferece referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais definidas na BNCC (BRASIL, 2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas pesquisas realizadas, foi possível alcançar os objetivos propostos neste trabalho, pois comprovou-se a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Esses resultados estão fundamentados nas teorias de grandes estudiosos da área da educação, como os estudos produzidos por Kishimoto, Vygotsky e Piaget. Dessa maneira, pode-se afirmar que a ludicidade aplicada na recreação auxilia no desenvolvimento das potencialidades e capacidades intelectuais, físicas, criativas, estéticas, sociais, expressivas, afetivas e emocionais dos alunos por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras.

Nesse sentido, cabe destacar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança, o que poderá contribuir no seu processo de ensino e aprendizagem, porém tal contribuição no desenvolvimento das atividades pedagógicas dependerá da concepção que se tem do jogo. É

relevante considerar que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas, sim, meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem e no processo de socialização.

A presente pesquisa permite compreender que a recreação está presente em todas as fases da vida, uma vez que o lúdico acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore. Sabe-se atualmente que o jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, trabalhando também o desempenho dentro e fora da sala de aula.

Os processos de recreação têm levado educadores a proporcionar a prática do jogo como forma de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento do educando. Kishimoto (2011), Vygotsky (1989), Piaget (1977; 1978) e Piaget e Inhelder (1993), em suas pesquisas, veem a ludicidade como um instrumento pedagógico significativo e de grande valor social. A utilização do lúdico pelos professores na educação física condiciona uma prática que favorece o desenvolvimento e a aprendizagem da criança.

Assim, buscou-se analisar os benefícios da recreação como conteúdo pedagógico na formação da criança, proporcionando a compreensão da função da recreação no seu desenvolvimento e mostrando o papel do profissional de educação física nesse processo. Por fim, pôde-se destacar que este trabalho poderá servir como base de estudos para novas pesquisas e para a elaboração de futuros trabalhos acadêmicos, contribuindo para o enriquecimento intelectual do leitor. Ademais, terá aplicações para a prática profissional dos futuros professores de educação física em pesquisas que visem entender o assunto.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico**. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- ANDRIOTTI, V.; AQUINO L. S. **Brinquedoteca: o lúdico no ensino e na aprendizagem**. 2006. Disponível em: <http://guaiba.ulbra.tche.br/pesquisa/2006/artigos/pedagogia/125.pdf>. Acesso em: 6 maio 2019.
- ANJOS, J. A. **A importância das atividades lúdicas nas aulas de educação física no processo de ensino-aprendizagem**. 2013. 45 f. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade de Brasília, Polo Ariquemes-RO, 2013.
- ARAUJO, A. S. *et al.* Fatores motivacionais que levam as pessoas a procurarem por academias para a prática de exercício físico. **Efdeportes**, Buenos Aires, ano 12, n. 115, dez. 2007. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd115/fatores-motivacionais-que-levam-as-pessoas-a-procurarem-por-academias.htm>. Acesso em: 6 maio 2019.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 14 maio 2019.

_____. Conselho Nacional de Educação. **Minuta de Projeto de Resolução para audiência pública de 11/12/2015**. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de graduação em Educação Física. Brasília, DF, 2015. Disponível em: http://www.cbce.org.br/upload/biblioteca/Proposta%20de%20Resolu%C3%A7%C3%A3o_DCN%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20F%C3%ADsica%20licenciatura.pdf. Acesso em: 6 maio 2019.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília, DF: MEC, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/fisica.pdf>. Acesso em: 6 maio 2019.

BROUGERE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul.-dez. 1998. Doi: <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007>.

CALEGARI, R. L.; PRODÓCIMO, E. Jogos populares na escola: uma proposta de aula prática. **Revista Motriz**, Rio Claro, v. 12, n. 2, p. 133-141, maio-ago. 2006. Disponível em: <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/99/129>. Acesso em: 14 maio 2019.

CASTRO, M. S. **Modelo da atividade recreação: módulo programação**. Rio de Janeiro: Sesc, 2007.

CAVALLARI, V. R. **Trabalhando com recreação**. São Paulo: Ícone, 2011.

CAVALLARI, V. R.; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1994.

CAVEDA, J. L. C. (org.). **O jogo no currículo da educação infantil**. Tradução de Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

CONSELHO FEDERAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA (CONFED). **Home**. [2019?]. Disponível em: <https://www.confed.org.br/confed/>. Acesso em: 20 jun. 2019.

DALLA VALLE, L. R. L. **Jogos, recreação e educação**. Curitiba: Editora Fael, 2010.

DANTE, L. R. **Didática da matemática na pré-escola: por que, o que e como trabalhar as primeiras ideias matemáticas**. São Paulo: Ática, 1998.

DARIDO, S. C. **As principais tendências pedagógicas da educação física escolar a partir da década de 80**. 2008. Disponível em: <http://www.motricidade.com/index.php/repositorio-aberto/40-docencia/1170-as-principais-tendencias-pedagogicas-da-educacao-fisica-escolar-a-partir-da-decada-de-80>. Acesso em: 20 jun. 2019.

DE MARCO, A. **Educação física: cultura e sociedade**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

FREITAS I. A. **À escola com alegria: importância da incorporação do componente lúdico no cotidiano da escola**. 2004. 98 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba-SP, 2004.

FRIEDMANN, A. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

GASPAR, L. Jogos e brincadeiras infantis populares. **Pesquisa Escolar Online**. Fundação Joaquim Nabuco, 2007. Disponível em: http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=372. Acesso em: 5 jun. 2019.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

GOMES, C. L. **Lazer, trabalho e educação, relações históricas: questões contemporâneas**. 2. ed. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2008.

- _____. **Significados de recreação e lazer no Brasil:** reflexões a partir da análise de experiências institucionais (1926-1964). 2003. 322 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003.
- GONÇALVES, M. A. S. **Sentir, pensar, agir:** corporeidade e educação. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- GRESPLAN, M. R. **A educação física escolar no processo educacional:** educação física no Ensino Fundamental – primeiro ciclo. Campinas, SP: Papirus, 2002.
- HARDEN, A.; GOUGH, D. Quality and relevance appraisal. *In:* GOUGH, D.; OLIVER, S.; THOMAS, J. **An introduction to systematic reviews.** London: Sage, 2012. p. 153-178.
- KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 2011.
- _____. **Jogos tradicionais infantis:** o jogo, a criança e a educação. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- LEITE, P. F. **Aptidão física, esporte e saúde.** 3. ed. São Paulo: Robe, 2000.
- MACEDO, L. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MAGIL, R. A. **Aprendizagem motora:** conceitos e aplicações. 5. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação.** Campinas, SP: Papirus, 1991.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia do trabalho científico:** procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 7. ed. 6. reimpr. São Paulo: Atlas: 2011.
- MASTROIANNI, E. C. Q. *et al.* **Abcd no lar:** aprender, brincar, crescer e desenvolver no laboratório de atividades lúdico-recreativa. 2004. Disponível em <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2004/artigos/eixo10/abcd.pdf>. Acesso em: 15 maio 2019.
- MONTEIRO, L. Z. **Perfil da atuação do profissional de educação física junto aos portadores de diabetes mellitus nas academias de ginástica de Fortaleza.** 2006. 86 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Saúde) – Universidade de Fortaleza, Fortaleza, 2006.
- MUKHINA, V. **Psicologia na idade pré-escolar.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- OLIVEIRA, V. M. **O que é educação física.** 11. ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- _____. **O julgamento moral na criança.** São Paulo: Mestre Jou, 1977.
- PIAGET, J.; INHELDER, B. **A apresentação do espaço na criança.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.
- PICCOLO, J. C. J. **A educação física na escola pública do Rio Grande do Sul:** antecedentes históricos – 1857/1984. Pelotas, RS: Editora Universitária UFPel, 1994.
- RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento.** São Paulo: Edesplan, 1989.
- RONDINELLI, P. Jogos dos povos indígenas. **Brasil Escola.** [2019?]. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/jogos-dos-povos-indigenas.htm>. Acesso em 21 de junho de 2019.
- SANTINI, R. C. G. **Dimensões do lazer e da recreação:** questões sociais, espaciais, sociais e psicológicas. São Paulo: Angelotti, 1993.
- SANTOS, S. M. P. (org.). **Brinquedoteca:** a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- _____. **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- _____. **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- SAVIANNI, D. **História das ideias pedagógicas no Brasil.** Campinas: Autores Associados, 2007.

SILVA, A. C.; PAIVA, I. M. R.; BARRA, A. O. Lazer, recreação e jogos cooperativos. **Efdeportes**, Buenos Aires, ano 15, n. 149, out. 2010. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd149/lazer-recreacao-e-jogos-cooperativos.htm>. Acesso em: 15 maio 2019.

SILVA, J. A. **A prática de voleibol na escola**: investigação sobre a relação ensino aprendizagem das habilidades básicas do voleibol. 54 f. 2014. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade de Brasília, Polo Duas Estradas-PB, Duas Estradas-PB, 2014.

SILVA, M. S. O exercício profissional em educação física aos olhos históricos e filosóficos da ética. **Efdeportes**, Buenos Aires, ano 10, n. 72, maio 2004. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd72/etica.htm>. Acesso em: 15 maio 2019.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de lazer e recreação**: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte, 2010.

SNYDERS, G. **Pedagogia progressista**. Coimbra: Almedina, 1974.

SOUZA, G. S.; GARCIA, L. S.; FERREIRA, M. S. **O lazer dentro da sociedade moderna**. **Revista Tecno-Científica**, Blumenau-SC, v. 7, mar. 2007.

TANI, G. Perspectivas para a educação física escolar. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, v. 5, n. 1/2, 1991.

_____. Pesquisa e pós-graduação em educação física. In: PASSOS, Solange C. E. (org.). **Educação física e esportes na universidade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria da Educação Física e Desporto, 1988.

TELMA, T. O. A. **Jogos e brincadeiras no Ensino Infantil e Fundamental**. 2. ed. Perdizes, SP: Cortez, 2006.

VERENGUER, R. C. G. Bacharelado e licenciatura: o caso da Educação Física. **Jornal Universitário São Judas Tadeu**, v. 2, n. 11, p. 4, 1992.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAICHMAN, P. **Tempo livre e recreação**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.