**FACULDADE DE ALAGOAS**

**O JOGO E A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA EDUCAÇÃO FÍSICA**

**ACADEMICOS: Jackson Israel**

 **Kenned Mitomari**

**MACEIÓ-AL**

**DEZ/2010**

**JACKSON ISRAEL**

 **KENNED MITOMARI**

**O JOGO E A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA EDUCAÇÃO FÍSICA**

**Monografia elaborada por Jackson Israel e Kenned Mitomari. Orientada pela Profª Ms Rosângela Cerqueira da Luz, apresentada ao programa de graduação em Educação Física, como requisito final.**

**Maceió-AL**

 **Dez/2010**

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR DE ALAGOAS – SESAL**

**FACULDADE DE ALAGOAS – FAL**

**CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

 **PROFª MS ROSÂNGELA CERQUEIRA DA LUZ**

 **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

 **PROFº - DR. EDISON VALENTE**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

 **PROFº - MS JOSÉ ROBERTO ALVES ARAÚJO**

**Maceió-AL**

**2010**

**DEDICATÓRIA**

**A minha família, aos professores e à minha esposa. (Jackson Israel)**

**A minha mãe e família, minha esposa e de forma especia ao meu companheiro Jackson Israel que soube entender todas as minhas dificuldades. (Kenned Mitomari)**

**AGRADECIMENTOS**

À DEUS, por ser o incentivador maior.

À PROFESSORA ROSANGELA CERQUEIRA, nosso agradecimento especial pelos valiosos ensinamentos, orientação e apoio, tornando possível a realização deste trabalho.

AOS NOSSOS COLEGAS DE TURMAS E PROFESSORES, que de forma direta oi indireta, contribuíram para este momento.

**RESUMO**

Este trabalho traz uma visão da grande importância do jogo e da ludicidade no processo ensino-aprendizagem da disciplina educação Física no percurso da educação Básica e na formação da personalidade da criança. Cabe aos educadores da ênfase às metodologias que se alicerçam no brincar, na utilização dos brinquedos e nos objetivos que definem o aprender através do jogo, desenvolvendo na criança os aspectos, biológicos, sociais, cognitivos e afetivo-sociais. Os jogos e as brincadeiras proporcionam condições para que as dificuldades sejam transformadas em possibilidades, no processo de aprendizagem. A ludicidade trabalhada através dos jogos e brincadeiras deve fazer parte do cotidiano das crianças nas diversas áreas de conhecimento estimulando o processo de criação, de invenção, e de formação para manutenção do equilíbrio e de novas descobertas que o mundo proporciona ao homem e ao profissional. A convivência dos alunos baseada na ludicidade produz o prazer de ser e estar em constante interação com o mundo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade, brincadeiras populares e aprendizagem

**ABSTRACT**

The aim of this work is to show the great importance of games and playful approaches in the teaching and learning process of Physical education during the acquisition of child’s basic education and personality development. It is the educator’s duty to emphasize the methodologies which bring the bases for playing, the handling of toys and the aims which make learning through the game. This way, developing in the kid the following aspects - biological, social, cognitive and social affective. The games provide conditions so that the difficulties may be turned into possibilities in the learning process. The playfulness that is explored through the games must be part of children’s everyday activities in several fields of knowledge. Thus, it will stimulate creation, invention and will develop processes for the maintenance of balance and of new discoveries that the world provides man and professionals. The fellowship of students based on the playful approach gives the pleasure of being and keeping constant interaction with the world.

Keywords – Playful approach, learning, and popular games.

**SUMÁRIO**

DEDICATÓRIA....................................................................................................4

AGRADECIMENTOS...........................................................................................5

RESUMO.............................................................................................................6

ABSTRACT..........................................................................................................7

INTRODUÇÃO.....................................................................................................9

CAPITULO I - A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM..............................................................................................11

* 1. O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E O JOGO, RESIGNIFICANDO A FORMAÇÃO COGNITIVA.................................................................................13

1.2- A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM.......................................................14

1.3- A AUTONOMIA E A REFLEXÃO LÚDICA DA CRIANÇA..........................15

1.4- A IMPORTÂNCIA DO AFETO....................................................................17

1.5- A LUDICIDADE E O JOGO INSTRUMENTALIZANDO A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DA CRIANÇA................................................................19

CAPITULO II – PROCEDIMENTOS METODICOS...........................................21

2.1- PESQUISAS BIBLIOGRAFICA..................................................................21

2.2- ELEMENTOS DA PESQUISA....................................................................22

2.3- ANÁLISE CONCEITUAL DA PESQUISA...................................................23

CONSIDERAÇÕES FINAIS...............................................................................24

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS..................................................................25

**INTRODUÇÃO**

Percebe-se, no mundo em que vivemos hoje, que cada vez mais se tem evoluído em termos de tecnologia e ciência, o que leva-nos a desfrutar da manipulação de novos aparelhos tecnológicos, novas formas de comunicação e até mesmo novas tendências da moda. Com isso, evidentemente, a sociedade segue um ritmo coerente a esses avanços, ou seja, insere-se neste mundo cada vez mais globalizado e capitalista, recebendo as informações mais rapidamente e estando sempre interligada por meio dos novos meios de comunicação.

No entanto percebe-se que as relações interpessoais são significativas para o trato e a evolução da comunicação nesse mundo em eternas mutações, onde a resolução de problemas, da simbologia e seus significados são representados pela ludicidade, pelo prazer e descontração no cotidiano das pessoas e principalmente das crianças.

Nesse sentido, este trabalho de pesquisa surge, primeiramente, pela preocupação em verificar, em meio a tantas transformações da modernidade, a evolução e as influências dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras utilizados pelas crianças, durante sua formação biopsicossocial, especificamente no período da educação básica.

Nosso objetivo foi analisar a influência do jogo, dos brinquedos e das brincadeiras, no processo de desenvolvimento físico e intelectual das crianças, durante o ensino infantil e fundamental, proporcionado pela disciplina Educação Física. Buscamos também investigar o ato de brincar das crianças, para proporcionar no ambiente escolar de hoje, o conhecimento, a valorização e vivência dos brinquedos e brincadeiras das diferentes épocas históricas.

O Trabalho foi construído por meio da pesquisa Bibliográfica centrada nas contribuições teóricas de vários autores, artigos e dissertações sobre o Tema estudado. Analisamos os conceitos apresentados pelos estudiosos da área para nortear a reflexão crítica que fundamenta o desenvolvimento biopsicossocial das crianças fundamentado pelo processo ensino e aprendizagem da disciplina Educação Física.

Este Trabalho foi construído com dois capítulos. No primeiro destacamos nossa base teórica, onde procuramos destacar o pensamento literário de autores como: FREIRE, PIAGET e os PCN’s para Educação Física. O segundo capítulo descreve nossa analise bibliográfica, com o detalhamento de algumas definições sobre o tema pesquisado, onde o jogo e a ludicidade são elementos influenciadores da formação da infanto-juvenil.

 Concluímos nosso trabalho com as considerações finais, onde procuramos destacar nossa satisfação pelos resultados obtidos com a realização da pesquisa e seus possíveis desdobramentos para novos estudos durante a nossa carreira profissional.

**CAPÍTULO I**

 **A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA EDUCAÇÃO FÍSICA**

Brincar, ter prazer, se divertir, ser alegre, parece ser uma necessidade inata, presente em nós desde o nascimento.

A história nos mostra que os brinquedos e as brincadeiras se modificaram ao longo dos anos, a modernidade se encarregou de substituir o que se construia de forma artesanal pelos brinquedos e equipamentos eletrônicos.

“*Antigamente as crianças podiam brincar tranquilamente na rua, atá uma certa hora da noite, sem problemas de violência. As brincadeiras eram transmitidas pelos pais e avós, e criadas por elas próprias. Elas brincavam intensamente todos o dias. A vivência era rica e muito importante*. JUNIOR, 2005, p.19

 Para a maioria dos autores pesquisados a utilização do jogo no processo de ensino e aprendizagem da Educação Básica, especificamente na Educação Física, proporciona aos alunos o desenvolvimento das habilidades intelectuais, cognitivas, sociais e motoras. Favorecem ainda a aquisição de condutas cognitivas e o desenvolvimento da coordenação motora, destreza, rapidez, força, concentração, o respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

 O jogo é destacado como um impulso natural da criança funcionando como um grande motivador, mobilizando os esquemas mentais, direcionados para o estimulo a formação do pensamento crítico e reflexivo, a coordenação motora buscando a ordenação de tempo e espaço.

 Também é uma forma de vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O processo ensino e aprendizagem norteado pelas atividades lúdicas pode criar um ambiente gratificante e atraente servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. *“No brincar, a criança lida com sua realidade interior e sua tradição livre da realidade exterior.”* (MARCONDES, MARINA, 1994, p.12), segundo oa autor através do jogo a criança interage com a realidade e estabele relações com o mundo em que vive.

Segundo PIAGET (1967, p.22),

 *‘’o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolviemnto físico, cognitivo, afetivo e moral’’. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório.*

No período sensório-motor o ato de jogar é uma atividade natural do ser humano. Inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples sua finalidade é destacada como o próprio prazer de realizar as atividades descritas e estes exercícios podem se constituir apenas em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc.

Na fase pré-operatória que aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos, a função da atividade lúdica, de acordo com Piaget, "*consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos*" ou seja, tem como função assimilar a realidade. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar. Os jogos defaz-de-conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando as tensões e frustrações.

**1.1 - O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E O JOGO, RESSIGNIFICANDO A FORMAÇÃO COGNITIVA**

A inserção do brinquedo, das brincadeiras e dos jogos na prática pedagógica, geralmente tem como objetivo, desenvolver nos alunos a curiosidade, a motivação que instiguem a resolução de problemas, o pensamento lógico e a capacidade de abstração. Esses três aspectos estão envolvidos na cognição, ou seja, o processo pelo qual as pessoas adquirem conhecimentos e raciocínio. No entanto, outros processos cognitivos podem ser favorecidos pelos jogos, cabendo aos professores levá-los em conta e explorá-los em seu trabalho, por serem também importantes para a aprendizagem. São eles a percepção, o exercício da linguagem e a formação de conceitos.

Para VYGOTSKY (1994, p.33) in OLIVEIRA, DIAS, ROAZZI (2003),

*“O prazer não pode ser considerado a característica definidora do brinquedo, como muitos pensam. O brinquedo na verdade, preenche necessidades, entendendo-se estas necessidades como motivos que impelem a criança à ação. É exatamente estas necessidades que fazem a criança avançar em seu desenvolvimento.”*

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção.

A brincadeira é uma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus colegas.

O jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. O ensino quando utiliza meios lúdicos cria ambiente gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. O jogo é uma forma de vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade.

O uso do lúdico nas aulas reside na sua função cognitiva, Cabe aos professores incorporar essa função ao próprio conceito que têm do jogo, passando a entendê-lo como um dispositivo que facilita a percepção dos conteúdos pela criança. O jogo, portanto, torna-se um aliado na transmissão aos alunos dos conteúdos previstos, de certa forma suavizando trabalho predominantemente intelectual que a aprendizagem envolve.

**1.2 - A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM**

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo”. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2010, p. 01), para o autor é *neste período que exteriorizamos nossos sentimenos, nossas experiência e fundamentalmente nossa criatividade de forma mais espontânea que existe: o brincar.*

 O lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Através das atividades lúdicas e do jogo, as crianças formam conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com seu crescimento físico e desenvolvimento, além de tudo socializar-se.

 Segundo LUCKESI (2000, p.15) são as atividades lúdicas que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis.

 Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momento de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida.

 Segundo VYGOTSKY (1984, p.21)

 *“O lúdico influência enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.”*

Para Vygotsky, a ludicidade é uma necessidade da criança, e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolviemnto do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, pois ajuda na construção do conhecimento, sendo de grande importâcia para o aspecto cognitivo da criança.

**1.3 - A AUTONOMIA E A REFLEXÃO LÚDICA DA CRIANÇA**

Um dos principais objetivos da educação é a busca constante da construção da autonomia. Nela o indivíduo adquire a consciência moral e ética, logo, às experiências escolares deveriam ser estruturadas na colaboração, cooperação e intercâmbio de pontos de vista, na caminhada conjunta para o conhecimento. PIAGET (1962, p.26) caracterizava "*Autonomia como a capacidade de coordenação de diferentes perspectivas sociais com o pressuposto do respeito recíproco".*

A autonomia pressupõe o entendimento sobre o significado de responsabilidade e autonomia. A criança precisa ser estimulada a decidir sobre os atos que prática e seus desdobramentos em seu contexto, procurando, ser responsável pelos resultados obtidos. A Responsabilidade e a autonomia andam juntas, uma não se separa da outra. Ser apenas responsável, pode significar subserviência, mas ser autônomo define uma conduta de sabedoria sobre o certo e o errado.

Segundo PIAGET (1962, p.27)

*“A capacidade de operar o pensamento concreto estendendo-o à compreensão do outro e às possíveis conseqüências de boa parte dos seus atos se aperfeiçoa na idade escolar, entre os 6 e os 11 anos de vida. Este amadurecimento se completa na adolescência, com a capacidade crescente de abstração que a criança desenvolve nesta fase da existência. Como conseqüência, é possível admitir que seja na segunda fase da adolescência, em geral a partir dos 15 anos, que o indivíduo atingiria as competências necessárias para o exercício de sua autonomia, competências estas que necessitariam apenas serem lapidadas ao longo das vivências e de uma maior experiência de vida.”*

Portanto com o passar da idade as crianças que antes queriam brincar de faz-de-conta, de amarelinha, de roda, de esconde-esconde, de dominó, de jogo de boneca passam gradativamente para outras necessidades, novas exigências, à medida que o interesse é transferido para diferentes tipos de jogos. No desenvolvimento biopsicossocial das crianças os autores pesquisados apontam uma evidente transição, de uma fase para outra, que é a imaginação em ação*.” Ela precisa de tempo e de espaço para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia*.” KISHIMOTO (2000, p.35)

O jogo, o brinquedo e a brincadeira estão presentes em todos as fazes da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. O lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore, fazendo que a criança ganhe autonomia para os desafios do dia a dia.

Portanto, brincar é o “trabalho” da criança e é por meio de suas conquistas no jogo, que ela se afirma enquanto ser, proclama seu poder e sua autonomia, explora o mundo, faz pequenos ensaios, reflexões, compreende e assimila gradativamente suas regras e padrões, constrói e reconstrói o conhecimento em doses pequenas e toleráveis.

**1.4 - A IMPORTÂNCIA DO AFETO**

O professore da disciplina Educação Física precisa enfatizar suas estratégias metodológicas no jogo e nas ludicidade, objetivando o desenvolvimento da aprendizagem que utiliza a fantasia e o faz-de-conta, para a *arte-magia do ensinar-aprender* ROJAS (1998, p. 62), permitindo que os alunos possam aprender com alegria e prazer o conhecimento que precisam.

A afetividade é estimulada por meio da vivência, a qual o educador estabelece um vínculo de afeto com o educando. A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo do aprender.

Entender o papel do jogo nessa relação afetiva-emocional e também de aprendizagem requer que percebamos estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem.

 Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano, enfocamos VYGOTSKY (1984, p. 51) que afirma:

*“A zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. Atividades interdisciplinares que permitem a troca e a parceria. Ser parceiro é sê-lo por inteiro. Nesse sentido, o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo.”*

E VYGOTSKY explica que é nesta fase que a criança descobre o mundo, pois passa a fazer parte de atividades em grupos, o afeto e o brincar são essenciais nesta fase, tendo grande relação com o aspecto afetivo-social da criança na sua vida.

MACHADO (1966, p.19) “salienta, que *a interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos e/ou simbólicos mediadores do processo de ação.”* Esta concepção reconhece o papel do jogo para formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas.

De acordo com VYGOTSKY (1984, p.53) *é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva.* Segundo o autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

**D**esde que as pessoas passaram a viver em comunidade, os jogos e as brincadeiras coletivas despontaram como manifestações culturais que permitiam a todos reforçar seus laços de sociabilidade e explorar sua dimensão mais livre e criativa, tornando o jogo um fator importante para a formação da construção do conhecimento do homem.

**1.5 - O JOGO INSTRUMENTALIZANDO A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DA CRIANÇA**

O desenvolvimento infantil está em processo acelerado de mudanças, e as crianças estão desenvolvendo suas potencialidades precocemente em relação às teorias existentes. Diante dos avanços tecnológicos, a criança deste novo milênio está evoluindo cada vez mais rápido.

A criança da atualidade é extremamente questionadora e não engole os conteúdos despejados sobre ela sem saber o “por que” ou “para quê”. Portanto, o professor deve saber como a criança aprende e como ensinar.

É muito mais fácil e eficiente aprender por meios dos jogos. E isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano, e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz.

Para a criança, o jogo é o exercício, é preparação para a vida. A criança aprende brincando através de jogos que a fazem desenvolverem suas potencialidades. Durante o início jogo o professor pode adaptar o conteúdo programático, para facilitar a construção do conhecimento da criança, não podendo esquecer as necessidades dos alunos afetivas, sociais e cognitivas, pois é o sujeito do processo ensino-aprendizagem.

Quando as crianças jogam, criam regras e adaptam seu pensamento de acordo com as situações encontradas. De acordo com o nível da brincadeira, a criança utiliza seus conhecimentos pré-aprendidos e adapta-os a nova situação.

Desta forma, quando a criança brinca, joga, ela se desenvolve de forma integrada nos aspectos cognitivos, afetivos, físicos-motores, morais, lingüísticos e sociais. Este processo de desenvolvimento se dá a partir da construção que a criança faz na sua interação com o meio físico e social. *A criança vai conhecendo o mundo a partir da sua ação sobre ele. Nessa interação sujeito objeto (ou meio), a criança vai assimilando determinadas informações, segundo o seu estágio de desenvolvimento* (FRIEDMANN, 2003, p. 72).

No jogo o espírito de competição, se trabalhado de forma correta, é um importante incentivo para a adesão à atividade lúdica (e ao aprendizado que ela envolve) e para a continuidade desse envolvimento. Essa faceta do jogo, portanto, poderá favorecer o processo educativo. O jogo motiva porque propõe situações que atiçam a curiosidade da criança, levando-a a questionar e a se questionar e, assim, a construir e reconstruir o conhecimento

Através do jogo a criança: libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer. O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida que joga ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

**CAPÍTULO II**

 **PROCEDIMENTOS METÓDICOS**

**2.1 – CARACTERISTICAS DA PESQUISA**

 Nosso trabalho foi realizado por meio da Pesquisa Bibliográfica, que segundo, FACHIN (2001 p.125):

 “ ...*diz respeito ao conjunto de conhecimentos humanos reunidos nas obras. Tem como base fundamental conduzir o leitor a determinado assunto e a produção, coleção, armazenamento, reprodução, utilização e comunicação das informações coletadas para o desempenho da pesquisa.”*

Nossa fonte de pesquisa foram os livros técnicos, periódicos científicos e textos eletrônicos.

 Para GIL (2002 p.44)

 *“Os livros de referência, também denominados livros de consulta, são aqueles que têm por objetivo possibilitar a rápida obtenção das informações requeridas, ou, então a localização das obras que as contém.”*

Nossa base de estudos e análise foi construída a partir dos conceitos e discussões teóricas dos autores dos PCN’s (Ensino Fundamental), João Batista Freire, e Coletivo de Autores, acerca do Tema de nosso estudo.

 Ainda para GIL (2002 p.44)

“*A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar*

**2.2 - CONCEITO DE JOGO ENQUANTO TEMA DA CULTURA CORPRAL**

**A) CONCEPÇÃO DE JOGO PARA PIAGET;**

 Para PIAGET (1978, p.86), a origem das manifestações lúdicas acompanha o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

 Outro conceito essencial da teoria sobre o jogo é a relação deste com o *processo de adaptação*, que implica dois processos complementares: a *assimilação e a acomodação.*

A *assimilação* se caracteriza como o processo pelo qual a criança, quando se depara com determinados problemas do mundo externo, utiliza, para resolvê-los, estruturas mentais já existentes.

A *acomodação* é o processo pelo qual a criança, quando se depara com o problema e não consegue resolver com as estruturas existentes, modifica-as, adaptando-se ao ambiente, através do *processo de equilibração.*

Este conceito piagetiano se evidencia na atividade lúdica infantil à medida que as crianças, ao jogarem, assimilam novas informações e acomodam-nas às suas estruturas mentais.

Este pesquisador identifica três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: *o exercício, o símbolo e a regra.*

*“O jogo de exercício representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo. Manifesta-se na faixa etária de zero a dois anos e acompanha o ser humano durante toda a sua existência, da infância à idade adulta. O jogo de exercício não supõe o pensamento nem qualquer estrutura representativa especificamente lúdica.” (1978, p.97).*

Com relação ao jogo simbólico ele afirma que ele possui uma função simbólica, no final do segundo ano de vida, quando a criança entra na etapa pré-operatória do desenvolvimento cognitivo. Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa, enquanto significado.

 O jogo de regras pode apresentar um equilíbrio entre a *assimilação* ao *eu e a vida social,* marcando a passagem do jogo infantil para o jogo adulto. O adulto, diferente da criança, está cercado por regras e princípios que aprisionam o poder criativo de seu imaginário. Permitir que os alunos discutam periodicamente o andamento do jogo faz com que as regras seja mas bem assimilada, porém faz que os alunos aprendam a importância do grupo para a obtenção dos resultados.

**B) CONCEPÇÃO DE JOGO PARA FREIRE;**

Para FREIRE & SCAGLIA (2003, p. 33) *“o jogo é uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, se concretiza quando as pessoas fazem esporte, quando lutam, quando fazem ginásticas, ou quando as crianças brincam”.* Concordamos com essa afirmação, para quem tanto o esporte quanto a brincadeira são manifestações do fenômeno jogo.

As brincadeiras, por ser livre de regras e objetivos pré-estabelecidos, fazem que crianças brinquem para se divertirem. Na maioria das vezes, utilizam um brinquedo em seus jogos. O esporte adotado de regras oficial ou não, se tornou jogo. Contudo jogado em diversos lugares (piscina, quadras, campos, entre outros), e em qualquer dimensão (competitivo, participativo e educativo).

**C) CONCEPÇÃO DE JOGO NOS PCN’S;**

Nos PCN´s (1997, p. 49) *observamos que:*

*“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, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral.”*

 Nesse sentido, a afirmação destaca que alguns princípios podem ser mudados para ser mais prazeroso (tempo, lugar, regras, entre outros), desta forma o jogo torna fácil o que era difícil, dando a idéia de liberdade, criatividade, formação do pensamento lógico e dedutivo.

 Entendemos que o desenvolvimento do Tema Jogo possui valores e significados relevantes no processo de construção das operações mentais, (o cognitivo) bem como apresentam um papel importante na formação dos valores morais dos alunos ao incentivar a interação, a socialização, o respeito, a alegria, o bem estar, a descontração, presentes no processo da ludicidade.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A Educação Física vem passando por várias transformações e mudanças ao logo desses últimos anos, rompeu com a prática tecnicista, autoritária e mecanicista, para uma prática pedagógica, mais crítica, construtiva, interacionista, reconhecida e valorizada no âmbito educacional.

Alguns profissionais dessa área ainda persistem com velhas práticas norteadas pela repetição dos gestos, mas a necessidade de buscar meios que produzam melhores condições de vida, com saúde e bem estar é imprescindível no momento atual da sociedade que busca ações coletivas, a resolução de problemas, a analise e a reflexão de suas dificuldades e possibilidades de enfrentamento do mundo moderno.

E os jogos, brinquedos e brincadeiras demonstram favorecer os princípios da educação que contribuem para o desenvolvimento do processo ensino e aprendizagem e favorecem a formação do ser para a autonomia.

O conhecimento produzido pela Educação Física necessita ser vivenciado dentro e fora da escola, e em outras disciplinas. Visto que ainda persiste em algumas escolas trata a disciplina como mero passa tempo para as crianças e não como uma disciplinar curricular, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira.

A disciplina Educação Física, definida pela LDB como obrigatória na oferta do currículo para a Educação Básica vem apresentando um trabalho pedagógico de cunho interdisciplinar onde as interações dos conteúdos produzem novas formas de pensar e utilizar os movimentos sejam eles motores ou intelectuais, tendo o Jogo, os brinquedos e as brincadeiras com plataforma central dessa atividade didática.

O Tema Jogo, ao ser ofertado na disciplina Educação Física, precisa ser organizado dentro de um planejamento de ensino, como todos os outros conteúdos da cultura corporal, buscando atender aos objetivos que se embasam na ludicidade, que aparece sob a forma das habilidades cognitivas, afetivas e social

A importância da inserção e utilização dos jogos e ludicidade na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Jogos, brinquedos e brincadeiras não devem ser explorados apenas como lazer, mas também como elementos enriquecedores para promover a aprendizagem.

De maneira geral, procuramos neste trabalho refletir a importância dos jogos e da ludicidade, como componente da cultura da criança na disciplina de Educação Física, enfatizando a necessidade do lúdico como algo possível de ser vivenciado. Tentamos resgatar, assim, uma Educação Física que valorize o brincar e a ludicidade.

Dessa forma, evidenciamos a relevância da disciplina Educação Física no contexto escolar, na perspectiva da superação de velhas práticas de repetição e de memorização dos exercícios físicos ou apenas dos esportes, apontando as atividades que desenvolvem novas habilidades e competências na busca da capacidade de conduzir o aluno a uma ação mais reflexiva, mais politizada, que o leve à construção do conhecimento.

**REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: http://www.cdof.com.br/recrea22.htm. Acesso no dia 11 de Maio de 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação fundamental. **Parâmetros curriulares nacionais**: Educação Física – Brasília: MEC/SEF, 1997

CIVITATI, Héctor: **505** **jogos cooperativos e competitivos**: editora Sprint, 2005.

FREIRE, J.B., SCAGLIA A. J. **Educação como prática corporal.** São Paulo: Scipicione, 2003.

FRIDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca.** São Paulo: Ed. Vozes, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Cortez, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

MARCONDES, Marina Machado. **Brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar: atividades e materiais**, Publicado por Edicoes Loyola, 2001.

BRASIL. Secretaria de Educação fundamental. **Parâmetros curriulares nacionais**: Educação Física – Brasília: MEC/SEF, 1997

Piaget J. The origins of intelligence in children. New York: The Norton Library, 1962.

ROJAS, J. (1998).**A Interdisciplinaridade na ação Didática**: momento de arte/magia do SER professor. São Paulo.

Silva Junior, Afonso Gomes da. **Aprendizagem por meio da ludicidade**. Editora sprint, 2005.

SANTIN, S. (1994) **Da alegria do Lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre.

SNYDERS.G. (1988). **La Joie à L`école**. Paris: PUF.

VYGOTSKY, L.S. (1984).**A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996

WALKER, David G.: Intelijogos. Editora Isis, 2009.

FACHIN, Odília. **Fundamentos de metodologia**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2001.

GIL, Antonio Carlos – Como elaborar projetos de pesquisa – 3. Ed. – São Paulo: Atlas, 1991

<http://www.artigonal.com/educacao-artigos/o-jogo-no-processo-de-ensino-e-aprendizagem-340331.html>

<http://www.webartigos.com/articles/11853/1/Jogos-e-Brincadeiras-na-Educacao-Infantil/pagina1.html#ixzz11b3tcmzD>