

EDVALDO DE FARIAS
(ORGANIZADOR)



AVALIAÇÃO, ATIVIDADE FÍSICA E SAÚDE 2

**EDVALDO DE FARIAS
(ORGANIZADOR)**



AVALIAÇÃO, ATIVIDADE FÍSICA E SAÚDE 2

2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação: Karine de Lima

Edição de Arte: Lorena Prestes

Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie di Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná

Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Msc. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Dr. Adailson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Profª Msc. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Profª Msc. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
Prof. Msc. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
Prof. Msc. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof^a Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Msc. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
Prof^a Msc. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
Prof^a Dr^a Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
Prof. Msc. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
Prof. Msc. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Msc. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
Prof^a Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof^a Msc. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

A945 Avaliação, atividade física e saúde 2 [recurso eletrônico] /
Organizador Edvaldo de Farias. – Ponta Grossa, PR: Atena,
2020.

Formato: PDF.

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader.

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-65-81740-09-2

DOI 10.22533/at.ed.092201302

1. Educação física – Pesquisa – Brasil. I. Farias Edvaldo de.

CDD 613.7

Elaborado por Maurício Amormino Júnior | CRB6/2422

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A coleção “**Avaliação, Atividade Física e Saúde II**” é a continuidade do volume I e foi desenvolvida exatamente pela exigência de tornar pública uma substancial quantidade de produção teórica nessa área de conhecimentos, associada ao crescente impacto que os estudos relacionados à saúde humana, sob a ótica da prática de exercícios e seus efeitos positivos, vem apresentando na esfera acadêmica e no mercado de serviços em saúde.

O foco central desta obra, assim como de sua antecessora, é a apresentação e discussão acadêmico-científica, de temáticas contemporâneas relacionadas à saúde humana e que, exatamente por isso, exige de nós, profissionais de saúde, uma atenção diferenciada, já que o “pano de fundo” dessa coleção é o estudo dos impactos exercidos pela prática de exercícios físicos, esportes e atividades físicas na qualidade da saúde e da própria vida humana.

Exatamente como forma de demonstrar o amplo espectro de temáticas relacionadas à saúde humana, este foi construído a partir das múltiplas e diferenciadas experiências dos autores, e por isso mesmo nos permite reunir num mesmo exemplar material que aborda desde a reabilitação cardíaca no âmbito ambulatorial até o emprego dos jogos eletrônicos na aprendizagem e desenvolvimento educacional, passando pelas lesões no esporte, treinamento funcional e seus impactos nos praticantes, chegando a discutir até mesmo a qualidade de vida de atletas de alto rendimento e a aplicabilidade da abordagem psicomotora no ambiente educacional.

Com isso, seja na abordagem quantitativa das medidas e avaliações antropométricas, seja nas qualitativas, que discutem a ludicidade nas aulas de Educação Física a obra pretende levar seus leitores e verificar a verdadeira dimensão das possibilidades do movimento humano, no que tange aos exercícios físicos e esportes, e seus impactos na qualidade da vida de uma sociedade, que evoluiu imensamente sob ponto de vista das tecnologias e respectivas facilidades que ela propicia, mas que vem deixando progressivamente que essas facilidades lhe imponha um indesejável estilo de vida sedentário e, por conseguinte, doente.

Indiscutivelmente, a proposta dos autores que a obra apresenta não é esgotar os temas que abordaram, mas apenas e tão somente apresentar percepções, pontos de vista e conclusões baseadas nas suas pesquisas, gerando como isso informação que precisa constantemente ser testada e analisada criticamente, construindo assim o conhecimento baseado em evidências.

Assim, cumprindo sua missão de oferecer a oportunidade de propagar o conhecimento cientificamente construído, a editora Atena nos presenteia com mais uma obra capaz de compartilhar o acesso à elaboração teórica baseada nas experiências práticas de seus autores, propiciando ao mesmo tempo capacitação continuada aos seus leitores e oportunidade de produção teórica aos seus autores.

Em síntese, este é o propósito da obra **Avaliação, Atividade Física e Saúde II**,

que aqui apresentamos a você esperando que ela possa oferecer modesta contribuição para a construção de carreiras profissionais “empodeiradas” pela aquisição de capital intelectual, indiscutivelmente hoje a moeda de maior valor na Era do Conhecimento.

Desejamos a todos vocês, boas leituras!!

Edvaldo de Farias

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
A IMPORTÂNCIA DA REABILITAÇÃO FÍSICA NA FASE AMBULATORIAL EM PACIENTES COM INSUFICIÊNCIA CARDÍACA	
Gabriel Vinícius Reis de Queiroz Carla do Socorro Pantoja de Souza Suelem Alho Rodrigues Karina Kelly da Silva Pereira Victor Rodrigo Sousa dos Santos Yuri Gomes da Silva Antônio Henrique Pereira Azevedo Antônio Gabriel Pantoja Silva Santos Raquel de Souza Mota Gleidiane Lorrana Sales dos Santos Roberta Carolina de Sena Silva Tatiane Bahia do Vale Silva	
DOI 10.22533/at.ed.0922013021	
CAPÍTULO 2	11
ALTERAÇÃO DO CICLO CIRCADIANO: SONO, ATIVIDADE, SOCIAL E ALIMENTAÇÃO EM MULHERES OBESAS	
Quelen Carpes Grützmacher Jerônimo Costa Branco	
DOI 10.22533/at.ed.0922013022	
CAPÍTULO 3	15
ANÁLISE DA TERAPIA ANSIOLÍTICA COMPLEMENTAR COM ALCOOLATURA DE <i>ERYTHRINA MULUNGU</i> EM PACIENTES QUE FAZEM USO DE PSICOTRÓPICOS NA CIDADE DE BREJO DA MADRE DE DEUS – PE	
Nathalia Bibiana Germino Ribeiro Jessica Tailanya dos Santos João Paulo de Mélo Guedes	
DOI 10.22533/at.ed.0922013023	
CAPÍTULO 4	25
AVALIAÇÃO DO PERFIL ANTROPOMÉTRICO DOS PRATICANTES DE ACADEMIAS AO AR LIVRE DE FORTALEZA	
Francisco Gilvan dos Santos Gomes Filho Raimundo Auricelio Vieira Davi Sousa Rocha Alexandre Nakakura Demétrius Cavalcanti Brandão	
DOI 10.22533/at.ed.0922013024	
CAPÍTULO 5	39
FUNÇÃO PULMONAR, MOBILIDADE TORACOABDOMINAL E FORÇA MUSCULAR RESPIRATÓRIA EM PRATICANTES DE CROSSFIT: ESTUDO PILOTO	
Cesario Rui Callou Filho Natália Gadelha Freire Adeliane Lopes Ribeiro Patricia Mara Lima Pinheiro Torres Lia Maristela da Silva Jacob Priscila França de Araújo	

Ana Cristina Martins Uchoa Lopes
João Jaime Giffoni Leite

DOI 10.22533/at.ed.0922013025

CAPÍTULO 6 48

INCONTINÊNCIA DE ESFORÇO EM MULHERES PRATICANTES DE CROSSFIT

Mara Marusia Martins Sampaio Campos
Marília Tatiele Vieira Alves
Maria Valdeleda Uchoa Moraes Araújo
Danuza Cortez Linhares Pontes
Lila Maria Mendonça Aguiar
Maria Janete Torres
Jamille Soares Moreira Alves
Samira de Moraes Sousa
Maria Lia Coutinho Carvalho Ximenes
Sandra Helena Sampaio Damasceno
Cristiana Maria Cabral Figueirêdo
Daniela Uchoa Pires Lima

DOI 10.22533/at.ed.0922013026

CAPÍTULO 7 63

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: MENOS INSTRUÇÃO, MAIS LUDICIDADE

Luciano Barreto Lima

DOI 10.22533/at.ed.0922013027

CAPÍTULO 8 77

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA QUIZ COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO E FERRAMENTA DE ENSINO

Carlos Alexandre de Oliveira Nascimento
Raimundo Auricelio Vieira
Davi Sousa Rocha
Alexandre Nakakura
Demétrius Cavalcanti Brandão

DOI 10.22533/at.ed.0922013028

CAPÍTULO 9 89

LESÕES EM ATLETAS DE JUDÔ BRASILEIROS

André Moreira de Oliveira
Clandio Timm Marques
Daniela Lopes dos Santos

DOI 10.22533/at.ed.0922013029

CAPÍTULO 10 96

QUALIDADE DE VIDA DE JOGADORES DE FUTSAL

Lilian Oliveira de Oliveira
Silvana Freitas Lopes
Yan Barbieri
Rodrigo Fioravanti Pereira
Jaqueline de Fátima Biazus
João Rafael Sauzem Machado
Minéia Weber Blattes
Tiago José Nardi Gomes

DOI 10.22533/at.ed.09220130210

CAPÍTULO 11 106

RELEVÂNCIA E APLICABILIDADE DA PSICOMOTRICIDADE NO ÂMBITO EDUCACIONAL: A ATIVIDADE FÍSICA COMO FERRAMENTA SOCIAL

Gabriel Vinícius Reis de Queiroz
Victor Rodrigo Sousa dos Santos
Felipe Gomes Pereira
Carla do Socorro Pantoja de Souza
Brenda Abdon de Oliveira
Gabriel Coelho Fernandes
Suelem Alho Rodrigues
Ingrid Fernandes Silva e Silva
Thauã de Lima Bezerra
Marcela de Melo Nogueira
Renata Serra da Silva
Jessica Nayara Gondim dos Santos

DOI 10.22533/at.ed.09220130211

SOBRE O ORGANIZADOR..... 118

ÍNDICE REMISSIVO 119

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: MENOS INSTRUÇÃO, MAIS LUDICIDADE

Data de aceite: 07/02/2020

Luciano Barreto Lima

Universidad Autónoma de Asunción – Paraguay

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0002-3837-3457>

RESUMO: O ensino dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física é muito importante para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social dos alunos. Dessa maneira, a temática da pesquisa destaca a importância de se desenvolverem tais atividades com uma maior ênfase no aspecto lúdico, considerando que aulas com maior ênfase no caráter instrutivo e na utilização de regras inflexíveis, assemelha as atividades aos desportos coletivos. O presente artigo tem como objetivo analisar e descrever a prática pedagógica utilizada pelo docente com os alunos do 6º ano do ensino fundamental em uma escola da rede pública estadual, situada no município de Salvador/BA. A pesquisa se caracteriza como sendo qualitativa, que utiliza o método fenomenológico. A técnica utilizada é a observação sistemática/estruturada, na qual o pesquisador observa o fenômeno, sem realizar intervenções. O artigo é embasado pela contribuição de importantes teóricos, como Huizinga, Brougère, Freire, Caillois, Piaget, Kishimoto, Kunz, dentre outros, que apresentam grandes subsídios para a literatura dos Jogos

e Brincadeiras, assim como para a disciplina Educação Física escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos e Brincadeiras, Educação Física, Instrução, Ludicidade.

GAMES & GAMES IN PHYSICAL EDUCACION CLASSES: LESS INSTRUCTION, MORE PLAYFULNESS

ABSTRACT: The teaching of games and play in Physical Education classes is very important for the physical, cognitive, affective and social development of students. Thus, the research theme emphasizes the importance of developing such activities with a greater emphasis on the playful aspect, considering that classes with greater emphasis on instructional character and the use of inflexible rules, resembles activities to team sports. This article aims to analyze and describe the pedagogical practice used by the teacher with the students of the 6th grade of elementary school in a state public school, located in Salvador / BA. The research is characterized as being qualitative, which uses the phenomenological method. The technique used is systematic / structured observation, in which the researcher observes the phenomenon without performing interventions. The article is based on the contribution of important theorists, such as Huizinga, Brougère, Freire, Caillois, Piaget, Kishimoto, Kunz, among others, who

present great subsidies to the literature of Games and Play, as well as to the discipline Physical Education.

KEYWORDS: Games and games, Physical Education, Instruction, Playfulness.

1 | INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar sempre manteve uma identidade associada a práticas esportivas, ao mesmo tempo em que está intimamente associada aos jogos e as brincadeiras. O lúdico e o ato de jogar são tão antigos quanto a própria humanidade. O termo Lúdico deriva de 'ludus' (jogar) e de 'jocus' (divertimento), que em termos práticos associa-se a 'ludere' (exercício em prática). O homem sempre manifestou o desejo de jogar. O jogo sempre esteve inserido nas mais diversas esferas da sociedade, a exemplo nas artes, filosofia, política e militar:

Ludere consiste em fazer o simulacro da caça ou da guerra ou realizar esta ou aquela série de gestos da vida prática, sem nenhuma outra preocupação a não ser os gestos e fazê-los bem, dedicando-se apenas a mostrar sua graça ou caráter expressivo, através da dança, por exemplo. (BROUGÈRE, 1998, p.36).

O caráter instrutivo típico das atividades que utilizam os esportes e o aspecto lúdico, vinculado aos jogos e brincadeiras populares, alternam-se dentro da disciplina, que muitas vezes, enfatiza mais a instrução em detrimento da ludicidade. As aulas de Educação Física costumam ser baseadas nos esportes, em especial as quatro modalidades mais comumente praticadas nas escolas: futebol, vôlei, basquete e handebol. Em verdade, os esportes são uma das temáticas a serem desenvolvidas pela disciplina, entre outras possibilidades da cultura corporal do movimento, como os jogos e brincadeiras, ginásticas, danças e as lutas.

Os jogos e as brincadeiras se mostram como ótimas atividades dentro das aulas de Educação Física, que não devem reproduzir o modelo esportivo baseado na competição, considerando que, muitas vezes a aula fica restrita apenas aos esportes coletivos praticados nas quadras escolares.

Portanto, jogos e brincadeiras devem estar revestidos pelo aspecto lúdico, tendo em conta que através da ludicidade torna-se possível o desenvolvimento do ser não apenas em termos físicos, mas também no tocante ao social e ao cognitivo, sendo esta, uma excelente contribuinte para a aprendizagem entre os alunos:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12).

2 | O ELEMENTO LÚDICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Em todas as épocas o jogo sempre se fez presente, na idade antiga, notoriamente em Roma na forma de espetáculos, promovidos através dos jogos de circo, corridas de bigas, combates entre gladiadores, e caçadas:

A sociedade romana não podia viver sem os jogos. Estes eram tão necessários para sua existência como o pão, pois eram jogos sagrados e o direito que o povo a eles tinham era um direito sagrado. Sua função essencial não era a simples celebração da prosperidade que o grupo social havia já conseguido, e sim a consolidação desta e a garantia de mais prosperidade no futuro através do ritual. Os grandes e sangrentos jogos romanos eram uma sobrevivência do fator lúdico arcaico sob uma forma despotencializada. (HUIZINGA, 2000, p. 198).

Na Grécia como competições, manifestando-se através do teatro, mímica, dança, concurso de poesias e, principalmente pelos jogos olímpicos, que tinham relação direta com os deuses do Olimpo e os heróis, que eram celebrados nestas ocasiões festivas:

A liturgia do concurso é espetáculo apenas de modo acessório. Está centrada na comemoração da morte de um herói. Essa comemoração regular dos grandes mortos permite renovar no além o excepcional poder vital e continuar a proteger a comunidade sobre a qual vivem. (BROUGÈRE, 1998, p.40).

Na Idade Média, o lúdico assume outras características, estando mais relacionado aos festejos religiosos dos rituais carnavalescos, bem como à trivialidade e futilidade, por estarem associados a jogos de azar, previsões do futuro, e adivinhações, sendo a característica de não seriedade a mais evidenciada, enquanto que na Idade Moderna, se opõe ao trabalho, que em latim se chama 'tripalium' (que vem a ser tortura) ao passo que o jogo se origina de 'jocu' (que significa gracejo ou zombaria).

É no início do Renascimento que o jogo assume mudanças operativas que perduram até os dias de hoje. A brincadeira é vista como uma livre expressão, favorecendo a inteligência e por consequência, os estudos. Brougère (1998, p.80) considera que "a antiguidade torna-se a infância da humanidade. A época moderna é superior porque é ascensão à maturidade. A metáfora é orientada em um sentido: utiliza-se as idades do indivíduo para valorizar ou desvalorizar certos períodos da história". Com o decorrer dos anos, os jogos evoluíram a ponto de que nas escolas ganham o status de instrumento pedagógico, e as crianças são assistidas por pedagogos, encarregados de trabalhar sempre a ludicidade, deixando-a fluir na criança.

A atividade lúdica, os jogos e as brincadeiras, se inserem na escola como práticas pedagógicas, que agem não somente no sentido de facilitar a aprendizagem, mas como um meio imprescindível para o desenvolvimento do intelecto dos alunos. Piaget (1998, p.58) salienta que "a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa". No momento em que o ato lúdico passa a ser desenvolvido nas aulas as crianças conseguem solucionar os

problemas, se desenvolvendo mais à medida em que brincam.

Essas novas práticas, contrariam os princípios da pedagogia tradicional, que coloca o professor como centro da aula, não abrindo margem para a expressividade dos alunos, que não tinham as suas verdadeiras necessidades satisfeitas em virtude de uma falha transmissão de conhecimento, que se dava de modo unilateral, impossibilitando críticas ou reflexões.

As brincadeiras fazem parte do contexto histórico-cultural da humanidade, e devem ser integradas à prática pedagógica nas aulas de Educação Física, sendo importantes para o desenvolvimento da noção de agir em grupo, que ao brincar não somente interagem, como também intervêm no mundo à sua volta, através das suas próprias representações:

[...] a brincadeira é um fenômeno da cultura, uma vez que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. Representa, dessa forma, um acervo comum sobre o qual os sujeitos desenvolvem atividades conjuntas. Por outro lado, o brincar é um dos pilares da constituição de culturas da infância, compreendidas como significação e formas de ação social específicas que estruturam as relações das crianças entre si, bem como os modos pelos quais interpretam, representam e agem sobre o mundo. (GOMES, 2013, p.45).

Através do ato de brincar, por meio das brincadeiras, a ludicidade se manifesta. É importante que não sejam vistos como passa tempo, tendo inclusive, objetivos a serem alcançados. O professor deve atuar como mediador, sempre adequando-as aos alunos:

O brincar deve ser estimulado proporcionando à criança, a descoberta do mundo. Espaços infantis devem proporcionar dinâmicas alegres e criativas para que a criança se sinta feliz nesse ambiente novo e de descoberta. Os adultos que também se fazem presentes nesse ambiente devem estar preparados para agir de forma contributiva no desenvolvimento dessas crianças. (SOUZA, 2012, p.09).

Nas brincadeiras, que se inspiram nas atividades cotidianas, os alunos se valem da imaginação para criar as suas representações no mundo em que vivem, o que começa em suas mentes, toma forma no mundo com as brincadeiras, frutos de suas fantasias:

Durante o ato de imaginar, nada se interpõe à fantasia infantil, mas durante a ação corporal que o acompanha, verifica-se uma busca de ajustamento ao mundo exterior, uma espécie de acompanhamento. Por outro lado, a ação imaginada não tem origem na mente apenas, mas na relação concreta da criança com o mundo. (FREIRE, 2006, p.43).

As brincadeiras colaboram para a o fortalecimento da sociabilidade entre as crianças e jovens, uma vez que respeita a liberdade de ação lúdica dos mesmos, não se desenvolvendo com base em estruturas rígidas, balizadas por regras e procedimentos.

Seus praticantes não almejam alcançar metas nem definir objetivos, mas tão somente ter prazer no que estão realizando:

O círculo humano e o ambiente formado pelos objetos contribui para a socialização da criança e isso através de múltiplas interações, dentre as quais algumas tomam a forma de brincadeira ou, pelo menos de um comportamento reconhecido como tal pelo adulto. Esse comportamento pode ser identificado como brincadeira na medida em que não se origina de nenhuma obrigação senão daquela que é livremente consentida, não precedendo buscar nenhum resultado além do prazer que a atividade proporciona. A brincadeira aparece como a atividade que permite à criança apropriação dos códigos culturais e seu papel de socialização foi, muitas vezes, destacado. (BROUGÈRE, 1995, p.61).

O jogo consiste em uma das formas de expressividade humana, que se manifesta desde o nascer, em que a criança conquista o mundo, indo além dos limites espaço-temporais. Callois (1958, p. 42-43) destaca “a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina o caráter improdutivo de não criar nem bens nem riqueza e suas regras”. Nesse sentido, o ato de jogar remete o jogador ao estado de ‘liberdade’.

O jogo se inspira em uma atividade cotidiana, revestida de caráter lúdico, em que a sua prática proporciona prazer ao jogador, através da fuga da realidade concreta, contrariando a rigidez característica das aulas que trabalham os esportes, jogos e brincadeiras permitem o aflorar da imaginação das crianças, através do ‘faz de conta’, promovendo uma transformação do que é vivido na realidade, durante a vivência do ato lúdico:

[...] o faz de conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos. (KISHIMOTO, 2011, p.44).

Vale destacar que existem jogos que destacam regras (livremente concebidas entre os jogadores) e outros, que se encaixam melhor como brincadeira, construídos a partir da imaginação. A depender do contexto no qual a atividade está se desenvolvendo, pode ser vista como brincadeira ou como jogo. Kishimoto (2011, p.15) destaca que “o jogo é uma atividade estruturada, parte de um princípio de regras claras, de fácil entendimento”. A ‘amarelinha’ se for feita livremente, em que as crianças pulam de modo despreocupado, sem observar as sequências é vista como uma brincadeira e, caso seja praticada com o intuito de apontar aquele que conclui primeiro, passando por todas as casas, e ao final define-se um vencedor, devem ser observadas as regras que determinam a conduta do participante frente a atividade.

Tanto a brincadeira como o jogo, se desenvolvem através de instrumentos físicos, que lhes servem como suporte. O brinquedo é o material que colabora para a o seu desenvolvimento cognitivo, tendo em consideração as suas motivações, que são

empregadas nestes instrumentos, tão importantes para as brincadeiras. Ele pode ser um simples meio para que a brincadeira ou jogo possam tomar forma, a exemplo de uma bola ou uma corda, ou a representação social que objetiva reproduzir a realidade que se manifesta no cotidiano, como nos casos de um carrinho e a boneca. Kishimoto (2011, p.20) diz que “pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los”. As brincadeiras se modificam com o avançar da idade, com o tempo o brincar de ‘faz de conta’ passa a dar lugar a jogos mais complexos como o baralho, xadrez e futebol: a necessidade de dar evasão aos desejos vai sendo substituída pela necessidade de se transpor para o mundo dos adultos.

3 | MENOS INSTRUÇÃO, MAIS LUDICIDADE

A criança, por meio das brincadeiras e dos jogos, libera a sua imaginação, se apropria e intervém no mundo ao seu redor, com alegria, prazer e espontaneidade, jamais deve ser inibida no ato de brincar/jogar, considerando serem estas, as mais importantes atividades desempenhadas por elas:

O brincar ou brincadeira - considerados com o mesmo significado nesse texto - é a atividade principal da criança. Sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança, com a finalidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, os outros e o mundo em que vive. (BRASIL, 2012, p.11).

Desde o momento em que a criança expressa seus primeiros momentos até a ação de imitar os adultos, ela está adequando ao mundo exterior. Com o avançar da idade, aumenta a necessidade de reproduzir o mundo real que está além do seu imaginário, a exemplo de quando a criança brinca de ‘polícia’, de ‘casinha’, de ‘médico’, está adequando a situação imaginária a papéis sociais já visualizados:

Durante o ato de imaginar, nada se interpõe à fantasia infantil, mas durante a ação corporal que o acompanha, verifica-se uma busca de ajustamento ao mundo exterior, uma espécie de acompanhamento. Por outro lado, a ação imaginada não tem origem na mente apenas, mas na relação concreta da criança com o mundo. (FREIRE, 2006, p.43).

O jogo está presente no contexto escolar. No entanto, vem sendo usado massivamente em caráter instrutivo, com a função primordial alcançar objetivos e aprimorar os resultados. Freire (2002, p.87) alerta que “o jogo é como vemos, uma das mais educativas atividades humanas, se considerado por esse prisma. Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco”. Entretanto a humanização decorrente dos jogos se torna possível, quando se dá atenção ao aspecto lúdico.

O brinquedo, recurso material que é utilizado pelos jogos e brincadeiras, torna-se um instrumento de avaliação, como por exemplo, em um jogo com a bola de futebol, o lúdico em sua ação livre e espontânea, é suprimido pelo objetivo a ser alcançado e o resultado quantificado, no momento em que se reproduz uma sessão de cobranças de pênaltis, cuja finalidade é classificar um vencedor eliminando os outros. Deixa assim o brinquedo (bola) de realizar a sua função lúdica, sendo apenas um material pedagógico para fins avaliativos.

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conhecimentos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico. Um mesmo objeto pode adquirir dois sentidos conforme o contexto em que se utiliza: brinquedo ou material pedagógico. (KISHIMOTO, 1998, p.13).

Existe a possibilidade de jogos e brincadeiras cumprirem o seu papel lúdico e educativo nas aulas de Educação Física, que conta com um grande elenco de atividades desportivas, desde que os jogos não percam de vista a ação lúdica:

Assim, a brincadeira sendo ação lúdica é o que possibilitará que tanto o brinquedo quanto o jogo sejam redefinidos, de modo que, se quiserem, poderão alterar os rumos da atividade e definir as condições lúdicas aos seus interesses do participante. SPRÉA e GARANHANI (2014, p.723).

No entanto, nas aulas de Educação Física escolar, o caráter instrutivo vem se sobrepondo, quase que anulando o lúdico. As aulas sofrem forte influência dos esportes, a ponto do professor ao trabalhar os fundamentos das diversas modalidades, se inspirar nos moldes e regras desportivas institucionais, o mesmo ocorrendo com os jogos, quando destituídos do caráter lúdico e do brincar espontâneo, com a finalidade de apresentar resultados, definindo as condutas, tolhendo a espontaneidade e o livre agir dos alunos:

A criança precisa se encontrar na brincadeira, com outras crianças ou mesmo sozinha, como uma participante ativa, com força e prazer de decidir, de mudar, enfim, de inventar e criar. O brincar, em suma, é para ela um “Se-movimentar criativo”. É perceptível que a criança com saúde tem sempre um enorme prazer em “Se-movimentar”. A base deste seu “Se-movimentar” está na necessidade de brincar. Mesmo “correndo à toa” ela está brincando, experimentando-se como ser humano livre e criativo, que se manifesta pela liberdade, decidindo suas realizações e possibilitando a construção de sentidos e significados naquilo que realiza. Crianças adoram pintar, desenhar quando lhes são oferecidos materiais necessários para isso. Assim, é possível verificar que também nessa atividade elas se envolvem brincando e é muito triste quando um adulto passa ao lado delas quando estão desenhando e as adverte para que parem de brincar e desenhem algo decente. (KUNZ, 2015, p.18).

O caráter instrutivo enfatizado nas aulas, preocupa-se demasiadamente com o fazer pelo fazer, negligenciando as fases do desenvolvimento infantil, bem como a sua realidade em um contexto histórico e social. González e Schwengber (2012, p.17) dizem que “a infância não é una, é múltipla. Nessa perspectiva as crianças são marcadas por gênero, classe social, local em que vivem, sua origem, sua história pessoal e situação relacional”. Determinados procedimentos, a exemplo do aperfeiçoamento das habilidades motoras, e a imitação de gestos estereotipados, advindos do universo esportivo, não devem ser priorizados em uma fase que marca a transição da infância para a adolescência, tendo em vista que ocorrem modificações profundas em relação aos domínios de comportamento, na qual as crianças convivem com transformações que vão desde a maturação física até o final da adolescência:

Os psicomotores incluem processos de mudança, estabilização e regressão, envolvendo todas as mudanças físicas e fisiológicas, sendo o movimento resultado de processos mediados cognitivamente. Os cognitivos a relação entre a mente e o corpo, como a descoberta ou o reconhecimento de informações. Já os afetivos abrangem sentimentos e emoções aplicadas ao próprio indivíduo e aos outros por meio do movimento. (GALLAHUE, OZMUN e GOODWAY, 2013, p.31).

Os alunos ao executarem os gestos motores de maneira específica e padronizada, passam a reproduzir a maturidade, competência e a racionalidade características dos adultos, como se não fossem capazes de reproduzir o que lhes é peculiar, visto que os esportes, jogos e brincadeiras são colocados para os jovens de modo que eles imitem ou interpretem o mundo dos adultos, quando deveriam priorizar o jogar livre e desinteressado, que garanta a satisfação e o prazer, diferente do estabelecimento de metas e do aperfeiçoamento motor. Os alunos são vistos como inacabados e incompletos, tendo que mergulhar na cultura adultocentrista para se consolidar:

[...] a cultura ‘adultocêntrica’ leva-nos a uma espécie de esquecimento do tempo de infância. Esquecemos gradativamente como, enquanto crianças, construímos um sistema de comunicação com o meio social que, necessariamente, integra o movimento como expressão. Com este esquecimento, passamos, então, a cobrar das crianças uma postura de seriedade, imobilidade e linearidade, matando pouco a pouco aquilo que elas possuem de mais autêntico - sua espontaneidade, criatividade, ousadia, sensibilidade e capacidade de multiplicar linguagens que são expressas em seus gestos e movimentos. (SAYÃO, 2002 APUD NAVARRO Y PRODÓCIMO, 2012, p. 633).

Nas aulas de Educação Física escolar, os jogos não devem ser vistos e praticados como uma extensão dos esportes, caracterizados pelas regras oficiais, e sim atividades que garantam a diversão e o entretenimento de todos os participantes. Quando inspirados pelos esportes, podem ser denominados de jogos esportivos, como certas brincadeiras que derivam do futebol popularmente conhecidas como bobinho,

gol a gol, dois toques, dentre outras que se inspiram em algum outro esporte, mas não o copiam no aspecto formal. São estes, alguns modelos de jogos pedagógicos, pois possibilitam uma progressão a partir de uma prática que mescle a brincadeira com os fundamentos:

Uma das disciplinas, integrada à proposta pedagógica da escola, que pode ajudar no ensino de estratégias de aprendizagem desde a Educação Infantil é a Educação Física. Uma das maneiras de como esse processo de ensino de estratégias pode acontecer é a de o professor de Educação Física promover, paralelo ao ensino dos conteúdos específicos da disciplina, o ensino de estratégias de aprendizagem por meio de brincadeiras e jogos pedagógicos. (ÁVILA E FRISON, 2012, p.182).

O professor deve favorecer a prática dos jogos esportivos, desde que não sigam um mesmo padrão a cada aula, nem ser flexível em demasia, em decorrência do excesso de liberdade, chegando ao ponto de permitir que os alunos determinem o roteiro das aulas. Em muitas situações, ocorre a corriqueira prática na qual a maioria dos alunos adentram à quadra com o intuito de jogarem uma ‘pelada’:

O âmbito escolar e, principalmente, as aulas de educação física possuem muitos vícios e resistências por parte dos próprios alunos, que possuem a ideia de que o momento da aula é um tempo livre para caminhar pelo pátio ou de apenas praticar jogos esportivos com bola, como o vôlei para as meninas e o futebol para os meninos. O professor tem papel-chave para interromper esse péssimo hábito de reafirmar a ideia que as crianças aprenderam sobre a disciplina. (ALMEIDA, 2012, p.51).

Os jogos quando são utilizados como recursos didáticos dentro do contexto lúdico das aulas de Educação Física, são excelentes estimulantes aos mais diversos tipos de inteligência dos alunos, nos seus mais diversos aspectos:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2008, p. 36).

4 | METODOLOGIA

O artigo tem por objetivo, fazer uma análise e descrição da prática pedagógica utilizada pelo docente nas aulas de Educação Física, utilizando os jogos e as brincadeiras. Para o desenvolvimento da investigação, adotou-se a pesquisa qualitativa, utilizando o método fenomenológico.

A pesquisa qualitativa vai além da mensuração superficial, considerando que, não se restringe a números, tornando possível a interpretação e a compreensão fenomênica, tomando por base as observações acerca dos fatos e fenômenos estudados e sua posterior análise, atribuindo significado à informação:

Há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem. (KAUARK, MANHÃES E MEDEIROS, 2010, p. 26).

O método científico resume-se no conjunto de normas que o investigador utiliza para comprovação do que se propõe a investigar, sob rigor científico com a finalidade de produzir conhecimentos. Gil (2014, p. 09) afirma que o método científico “é o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento”.

A investigação escolheu como método, o fenomenológico, que se preocupa em descrever e explicar o fenômeno em seu ambiente natural, no momento da sua ocorrência, buscando compreender as suas características. Alvarenga (2019, p.51) afirma que “as investigações fenomenológicas estudam a maneira como as pessoas experimentam seu mundo, sua vivência, que significados têm para elas e como compreendê-los, de onde o investigador extrai a essência do fenômeno para descrevê-lo”.

Sendo assim, a metodologia se adequa ao contexto escolar e a unidade temática dos jogos e das brincadeiras que, não são passíveis de quantificação, tendo em vista a sua relevância como fenômeno sociocultural existente nas mais diversas sociedades, que são transmitidos de geração a geração, e tem uma maneira bastante peculiar de se manifestar, que costuma ter diferenças regionais, a depender do sociedade que os pratica.

Foi contemplada como técnica para a coleta das informações a observação sistemática, que consiste em observar e descrever o fenômeno em questão, no contexto em que ocorre. Lakatos & Marconi (2011, p. 78), complementam dizendo que a observação sistemática deve se realizar “em condições controladas, para responder a propósitos preestabelecidos. Todavia, as normas não devem ser padronizadas nem rígidas demais”. Vale ressaltar, que o pesquisador não realiza nenhuma interferência durante o processo de observação do fenômeno em questão.

A partir da observação sistemática, foi possível analisar e descrever a prática pedagógica do professor de Educação Física em relação a uma atividade bastante comum nas escolas: o pique-bandeira.

5 | RESULTADOS E PROPOSTAS

O professor utilizou duas metodologias em relação a atividade, uma baseada na instrução e obediência às regras que caracterizam o jogo, e outra que não vincula o jogo às regras, dando mais importância ao aspecto lúdico e a fruição da atividade, que no caso das regras do pique-bandeira são as seguintes:

01 tempo de 15 minutos corridos por partida; Número máximo 10 atletas; Número mínimo de 05 atletas; Cada jogador inscrito deverá jogar 05 minutos; O objetivo é atravessar o campo adversário e resgatar a bandeira para o seu campo (sem ser congelado); Os jogadores pegos pelo time adversário deverão ficar congelados no lugar; As pessoas congeladas só serão salvas quando alguém do seu time, que não esteja congelado, tocar nelas. Proibido fazer corrente. Os adversários só poderão congelar quando o outro time estiver em seu campo; Em caso de empate na partida, vencerá o time que tiver feito o último ponto; O desempate no sistema de rodízio para determinar a classificação final, obedecerá a seguinte ordem: 1º – o time com o maior número de bandeiras resgatadas na somatória das partidas; 2º – time com o maior número de participantes na partida. (JESUS, 2017, p. 1).

Viu-se que, quando aplicado ao jogo os seus princípios e regras originais, o caráter instrutivo da atividade foi o que ganhou mais evidência, tendo em conta que os alunos se preocupavam em observar as regras, que devem ser obedecidas com rigor, sob pena de eliminação na atividade.

A competição é evidenciada, considerando ser o pique bandeira em sua concepção original, uma atividade que objetiva destacar um vencedor, como estabelece a regulamentação, estipulando como critério primeiro de desempate que um time resgate mais bandeiras do que o outro. O resultado é que os alunos jogam para vencer, e para vencer é preciso seguir as instruções, adequando-se às regras.

A atividade que era para ser lúdica e motivadora, se compara com um jogo esportivo, baseado em instruções e regras rígidas, que, quando aplicado para os alunos do 6º ano do ensino fundamental, em fase de transição da infância para a adolescência, não contempla o caráter lúdico, imprescindível de ser observado nesta faixa etária.

Durante a observação sistemática, foi possível constatar que o professor utilizou uma outra didática na aplicação do jogo pique bandeira, vez que, em seu conceito original, o enfoque competitivo, o caráter instrutivo e a obediência a regras pouco flexíveis, estavam comprometendo a ludicidade que é inerente aos jogos e brincadeiras destinados a faixa etária entre 10-12 anos.

A outra maneira de se praticar o pique bandeira, foge às regras tradicionais, tem um caráter menos instrutivo, sendo mais lúdico: é como um jogo de revezamento em que as bandeiras estão escondidas em um ponto do pátio e o aluno deverá encontrar para poder passar para outro aluno e assim por diante. Os alunos estão dispostos em uma ordem, que deve ser respeitada, sendo a bandeira passada de mão em mão, até ser entregue ao professor. Participam duas equipes, mas o objetivo é trabalhar a

cooperação entre os alunos da própria equipe, e ressaltar a importância de cada aluno no transporte da bandeira.

O enfoque cooperativo dado ao pique bandeira, contribui para que a aula seja mais motivante e aprazível, sendo que, a dinâmica do jogo não fica presa a instruções e regras que necessitam ser rigorosamente cumpridas. Nesse sentido, a aula se torna mais lúdica, desenvolvendo o trabalho em equipe onde todos se divertem jogando com mais liberdade e prazer, ao invés de ter a obrigação de ganhar seguindo um roteiro pré-estabelecido.

6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os Jogos e Brincadeiras são unidades temáticas da cultura corporal do movimento que fazem parte das aulas de Educação Física. É muito importante que sejam desenvolvidos no contexto escolar como práticas pedagógicas que destaquem o aspecto lúdico, muito importante para os alunos na faixa etária dos 10-12 anos.

Em razão de suas características particulares, os jogos e as brincadeiras não devem ser banalizados, a ponto de serem vistos apenas como uma ocupação do tempo livre, ou atividade para o período do recreio, ao mesmo tempo que estas temáticas não devem perder a sua essência.

Muitos professores acabam desvirtuando a prática dos jogos e brincadeiras populares em âmbito escolar, no momento que lhes atribuem instruções e regras inflexíveis, tornando estas atividades de caráter lúdico semelhantes a modalidades esportivas.

É importante reconhecer que a escola não é o lugar em que se formam atletas, e sim pessoas com criticidade e autonomia. Aulas pautadas na instrução, que objetivam a repetição estereotipada de gestos motores esportivos, não mais condizem com a escola contemporânea, onde outras dimensões além da corporal são trabalhadas.

Aulas de Educação Física envolvendo os jogos e brincadeiras, devem priorizar mais a cooperação e menos a competição, dessa maneira, é possível garantir que as aulas sejam mais lúdicas, atrativas e prazerosas, considerando que essa temática não é baseada em fundamentos que necessitam ser ‘pré-coreografados’, nem implicam na apresentação obrigatória de um vencedor ao final da atividade, como se observa nas aulas com os esportes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, S. T. **Explorando diferentes materiais nas aulas de educação física**. Rio Grande do Sul: EDIPUCRS. 2012.

ALVARENGA, E. M. de. **Metodologia da investigação quantitativa e qualitativa**. Normas e técnicas de apresentação de trabalhos científicos. Versão em português. César Amarilha. 2ª ed. Assunção, Paraguai. 2019.

AVILA, L. T. G.; FRISON, L. M. B. **Educação física na educação infantil: estratégias para promover a aprendizagem autorregulada.** Revista de Educação PUC-Campinas, v.17, n.2. 2012. Disponível em:<<http://periodicos.puc-Campinas.edu.br/seer/index.php/reeducacao/article/view/996>>. Acesso em: 23 fev. 2019.

BRASIL. **Ministério da Educação. Manual de Orientação Pedagógica. Brinquedos e Brincadeiras.** Brasília: MEC. 2012. Disponível em:<http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao_brinquedo_e_brincadeiras_completa.pdf>. Acesso em: 26 de fev de 2019.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez. 1995.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação.** Porto Alegre: Artes Médicas. 1998.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os Homens: A máscara e a vertigem.** Lisboa: Edições Cotovia. 1958.

FREIRE, J. B. **O Jogo: entre o riso e o choro.** Campinas, SP: Autores. 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a Pedagogia do oprimido.** São Paulo: Paz e Terra. 2006.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C.; GOODWAY, J. D. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: Bebês, Crianças, Adolescentes e Adultos.** AMGH Editora Ltda. 2013.

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo. Ed. Atlas SA, 11ª ed. São Paulo: Atlas. 2014.

GOMES, S. S. **Brincar em Tempos Digitais.** In: Presença Pedagógica. Belo Horizonte MG, v. 19, n. 113, pp.45-51, set/out. Bimestral. 2013.

GONZÁLEZ, F. J.; SCHWENGBER, M. S. V. **Prática Pedagógica em Educação Física: Espaço, tempo e corporeidade.** Erechim: Eldebra. 2012.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva. 2001.

JESUS, M.A.F. **Regulamento dos jogos interclasses 6º e 7º EF. 2017.CSJ:** Disponível em:<http://www.csj.g12.br/csj_www2/ac/2017/JogosInterclasses/ac_JogosInterclasses_ef67_regulamento_20170821.pdf> Acesso em: 30/09/2019.

KAUARK, F. MANHÃES, F. C.; MEDEIROS, C. H. **Metodologia da pesquisa: guia prático.** Itabuna: Via Litterarum. 2010.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneiro. 1998.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação.** 14ª ed. São Paulo. 2011.

KUNZ, E. **Brincar e se-movimentar: tempos e espaços de vida da criança.** Ijuí: Ed. Unijuí. 2015.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados.** 7ª ed. São Paulo: Atlas. 2011.

NAVARRO, M. S.; PRODÓCIMO, E. **Brincar e mediação na escola.** Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v.34, n.3, p.633-648. 2012. Disponível em:<<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/24351>> Acesso em 12 de fev de 2019.

PIAGET, J.A. **Psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 1998.

SANTOS, S. M. P dos. **O lúdico na formação do educador**. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes. 1997.

SOUSA, O. M. A. **O desenvolvimento dos jogos psicomotores na Educação Infantil**. 21 p. (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba-UEPB-Centro de Educação. Campina Grande, 2012.

SPRÉA, N. E; GARANHANI, M. C. **A criança, as culturas infantis e o amplo sentido do termo brincadeira**. *Diálogo Educacional*, Curitiba, v.14, n. 43, pp. 717-735. 2014.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Academias 25, 26, 27, 28, 29, 31, 34, 35, 36, 37, 51

Alcoolatura 15, 18, 19, 20, 21, 22

Alimentação 11, 13, 43

Alto rendimento 97, 103, 104

Antropometria 25

Atividades físicas 1, 3, 8, 50, 58, 98, 106, 108

B

Brincadeira 65, 66, 67, 68, 69, 71, 75, 76

C

Ciclo circadiano 11, 12, 13, 14

Crianças 25, 28, 36, 65, 66, 67, 69, 70, 71, 75, 107, 111, 112, 113, 114, 115

Crossfit 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 58, 60, 61

D

Drogas 24

E

Educação física 25, 28, 38, 61, 63, 64, 65, 66, 69, 70, 71, 72, 74, 75, 77, 78, 79, 81, 85, 87, 89, 99, 104, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 115, 116, 117, 118

Escola 48, 61, 63, 65, 71, 74, 75, 87, 99, 106, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 116

Esforço 3, 6, 7, 48, 49, 50, 60, 61

Exercícios físicos 2, 3, 7, 9, 14, 45

F

Ferramenta de ensino 77, 79, 87

Força 6, 25, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 61, 62, 69

Função pulmonar 39, 41, 44, 45, 46

Futsal 96, 97, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 105

G

Ginástica 108, 109, 110

I

Incontinência 48, 49, 50, 56, 60, 61

Inserção social 109

Instrução 63, 64, 68, 73, 74

Instrumentos 11, 13, 51, 67, 68, 78, 114

Insuficiência cardíaca 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 47

J

Jogos 63, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 87, 88, 97, 101, 110, 111
Jogos eletrônicos 77, 78, 79, 80, 87, 88
Jovens 29, 40, 50, 58, 59, 66, 70, 80, 94, 95, 101, 104, 105
Judô 89, 90, 91, 94, 95

L

Lesões 26, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 98, 101, 102, 103, 105
Ludicidade 63, 64, 65, 66, 68, 73
Lutas 64, 90, 93, 108, 110, 111

M

Medidas 25, 27, 28, 29, 30, 44, 47, 51
Mobilidade toracoabdominal 39, 41, 46
Mulheres 11, 13, 14, 29, 31, 32, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 91, 93, 97

P

Pacientes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 18, 19, 20
Performance 2, 14, 46, 59, 78, 95, 97, 107
Psicomotricidade 106, 107, 108, 112, 113, 114, 115, 116, 117
Psicotrópicos 15, 17

Q

Qualidade de vida 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 14, 17, 27, 38, 47, 58, 59, 61, 90, 96, 97, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 108, 109, 118

R

Reabilitação 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 60, 61
Repouso 7, 41, 43, 44

S

Sobrepeso 29, 30, 32, 33, 34, 37
Sociabilidade 66
Sono 11, 12, 13, 14, 15, 19, 98

T

Terapia ansiolítica 15
Treinamento funcional 104

 **Atena**
Editora

2 0 2 0