

## O LÚDICO VOLTADO ÀS CRIANÇAS DE 6 A 11 ANOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Thayná Gottardo de Almeida<sup>1</sup>

Francisco José Fornari Sousa<sup>2</sup>

### RESUMO

**Introdução:** As aulas de Educação Física são consideradas um espaço importante para o desenvolvimento do lúdico, apresentando aos alunos atividades através de brincadeiras que os desenvolver e proporcionam aprendizado. O lúdico proporciona o desenvolvimento da imaginação, da criatividade e ainda o aprendizado dos alunos. **Objetivo:** pesquisar as contribuições das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física visando o processo de desenvolvimento da aprendizagem em crianças de 06 a 11 anos de idade. **Metodologia:** pesquisa de campo, descritiva e diagnóstica. Fizeram parte da amostra 3 professores de Educação Física do Ensino Fundamental da rede pública. Como instrumento de coleta dos foi aplicado um questionário contendo 9 questões abertas. Os dados foram analisados através de interpretação das respostas e apresentados no trabalho. **Resultados:** A prática de atividades lúdicas nas aulas de Educação Física escolar constitui um importante e imprescindível instrumento pedagógico contribuindo bastante no processo socioeducativo dos alunos. **Conclusão:** A utilização de atividade lúdica como uma estratégia a mais para a aprendizagem trará benefícios tanto para as crianças, que terão mais condições facilitadoras para a aprendizagem, quanto para os professores, que poderão utilizar mais um recurso para atingirem seus objetivos escolares para com as crianças e para com a sociedade.

**Palavras-chave:** Lúdico. Educação Física. Jogos.

---

<sup>1</sup> Acadêmico do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

<sup>2</sup> Prof. Coordenador de curso e da disciplina de TCC I do Centro Universitário UNIFACVEST.

## THE LÚDICO RETURNED TO CHILDREN OF 6 TO 11 YEARS IN THE AULAS OF PHYSICAL EDUCATION

Thainá Gottardo de Almeida<sup>3</sup>

Francisco José Fornari Sousa<sup>4</sup>

### ABSTRACT

**Introduction:** The Physical Education classes are considered an important space for the development of the playful, presenting to the students activities through games that develop them and provide learning. The ludic provides the development of imagination, creativity and even student learning. **Objective:** to research the contributions of play activities in Physical Education classes aiming at the process of learning development in children from 06 to 11 years of age. **Methodology:** did research, descriptive and diagnostic. They will be part of the sample 03 Physical Education teachers of the public school. A questionnaire containing 9 open questions will be used as the instrument for collecting the data. The data were analyzed through the interpretation of the answers and presented in the work. **Results:** The practice of ludic activities in the School Physical Education classes constitutes an important and essential pedagogical instrument contributing a lot in the students' socio-educational process. **Conclusion:** The use of play activity as an additional learning strategy will bring benefits both to children who will have more facilitating conditions for learning and to teachers who may use more of a resource to reach their school goals as children and to society.

**Keywords:** Playful. PE. Games

---

<sup>3</sup> Academic of the course of Physical Education of the University Center UNIFACVEST

<sup>4</sup> Professor of the TCC discipline at the University Center UNIFACVEST

## **1. INTRODUÇÃO**

Na Educação Infantil os jogos, brincadeiras e brinquedos são considerados como essenciais para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades lúdicas, as quais trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social.

Através da interação a criança desenvolve a autonomia e a identidade, como também a capacidade de socialização. Isso acontece de maneira bem simples, brincando.

A atividade lúdica deve ser encarada como uma ferramenta didática a mais nas mãos do professor como forma de tornar a aprendizagem mais prazerosa e eficaz. Aprender de forma lúdica pode proporcionar muitos benefícios para as crianças.

O objetivo deste estudo foi pesquisar as contribuições das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física visando o processo de desenvolvimento da aprendizagem em crianças de 06 a 11 anos de idade.

Como metodologia foram entrevistados 03 (três) professores de Educação Física que atuam no Ensino Fundamental da rede pública, utilizando como instrumento de coleta de dados um questionário, contendo 9 (nove) questões abertas. Os dados coletados foram analisados, interpretados e apresentados, posteriormente, na análise e discussão dos dados. Os resultados da pesquisa foram compostos com base na análise e interpretação desses dados.

Este estudo visou demonstrar a importância dos aspectos lúdicos enquanto instrumento de aprendizagem junto à educação infantil.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo (CÁRDENAS, 2012).

De acordo com Piaget (1975), o jogo passa a adquirir regras mais elaboradas através da socialização da criança; influenciando no desenvolvimento de suas atividades mentais de simbolização e, conseqüentemente, no processo de aprendizagem.

Para Vygotsky (1991), o jogo é um fator fundamental para o desenvolvimento infantil, pois pela ludicidade a criança opera, trabalha as Zonas de Desenvolvimento Proximal, e aprende a agir.

Considerando que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento intelectual e psicomotor das crianças, sugere-se a utilização de atividades motoras sob a forma

de jogos para o domínio de conceitos e para o desenvolvimento de algumas capacidades psicológicas, tais como: memória, avaliação e resolução de problemas (VYGOTSKY, 1991).

[...] A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável á prática educativa. O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real á atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu (Piaget, 1962 e 1976, p. 37).

O jogo pode servir como estratégia metodológica e, se usado, habitualmente ajuda a desenvolver atitudes e hábitos baseados na solidariedade, na tolerância, no respeito e da aceitação das normas de convivência social.

Sendo parte integrante da vida em geral, para Rizzi e Haydt (1998), o jogo tem uma função vital para o indivíduo, não só para distensão e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários.

Santos (1998, p. 49) destaca que:

As atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança. Nesta perspectiva o jogo tem muito a contribuir com as atividades didático pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula.

De acordo com Piaget (1976), o desenvolvimento da inteligência está voltado para o equilíbrio, a inteligência é a adaptação. Desta forma podemos entender a importância do brincar para o desenvolvimento da criança.

Através da brincadeira, a criança se apropria de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra. Ela começará a trabalhar com suas imagens mentais e estas, segundo Piaget (1976), são os primeiros elementos de articulação entre ação e pensamento. A brincadeira assume caráter importante para aquisição do código de linguagem e para a organização do pensamento.

Vygotsky (1979) entende a brincadeira como uma atividade social da criança e através desta a criança adquire elementos imprescindíveis para a construção de sua personalidade e para compreender a realidade como sendo um processo de uma atividade social infantil. Por meio da brincadeira a criança vai se desenvolver socialmente, conhecer as atitudes e habilidades necessárias para viver em seu grupo social.

Conforme Basílio (2004), a oportunidade de brincar e jogar, fornece experiência de aprendizagem através das quais a criança pode desenvolver interações variadas, porque ela coordena o que geral e aplica a um conjunto de situações.

Hartley (1971) apud Aguiar (2003) aponta o brincar como um recurso poderoso para a criança adquirir aprendizagens de identificar, generalizar, classificar, agrupar, ordenar e

combinar, como ainda conceitos de tempo, de proximidade e de velocidade. Através das manifestações lúdicas que a criança deixa fluir sua capacidade de criar, recriar e reinventar a realidade.

Então, fica clara a grande importância de incentivar, cada vez mais, uma prática pedagógica voltada para o lúdico, cabendo ao professor usar recursos didáticos criativos para estimular seus alunos, uma vez que, segundo Freire (2000), a educação física veio para somar e contribuir com a educação intelectual e moral nas escolas, uma das responsabilidades dessa disciplina é de instruir e instigar o aluno a opinar e se posicionar criticamente em relação às atuais linhas de cultura corporal de movimento, porém, o que predomina é somente o discurso e a prática do professor. Ou seja, o docente seria o sujeito da educação, e os alunos apenas receptores de informações prontas sem ao menos opinarem.

Conforme o CREF/SC (2014, p. 9): “A Educação Física é uma disciplina escolar de reconhecida relevância para a formação integral da criança e do adolescente.”

De acordo com Ribeiro (2002), nos anos iniciais é fundamental o jogo lúdico como ferramenta essencial nas aulas de educação física, pois é através do lúdico e do jogo simbólico as crianças vivem emoções e sensações que as levaram a um desenvolvimento social, afetivo e cognitivo.

Segundo Betti (1992) apud Neira e Nunes (2006), a Educação Física é uma disciplina muito significativa, uma vez que ela insere, adapta e incorpora o aluno no saber corporal de movimento, sua função é formar o cidadão, produzindo-o, reproduzindo-o, transformando-o e qualificando-o para desfrutar os jogos, os esportes, as danças, as lutas, as ginásticas e práticas de aptidão física, em proveito do exercício crítico dos direitos e deveres do cidadão para a benfeitoria da qualidade de vida humana.

Acreditar que a atividade física passa a fazer parte do comportamento pessoal durante toda a vida, significa entender que isso só é possível mediante experiências satisfatórias com os exercícios físicos e os jogos. Os alunos devem ser desafiados e exercitados a entenderem que somente podem vencer quando estiverem se divertindo. A vitória não pode ser a condição para o divertimento. Caso o for, as atividades não são lúdicas. O divertimento deve estar presente no jogo e não no seu final (FALKENBACH, 2002).

As aulas de educação física são importantes em todos os seguimentos, pois ela promove o desenvolvimento integral do aluno, a vida saudável, a socialização, o espírito de equipe e a prática do desporto. Os alunos participam das mais variadas experiências corporais para as quais são desafiados.

**3.****METODOLOGIA**

Para Richardson (1989, p. 29): “[...] método em pesquisa significa a escolha de procedimentos sistemáticos para a descrição e explicação de fenômenos.”

Para Silveira (2004) a revisão de literatura é uma pesquisa de exploração técnica e sistemática, onde cria suas bases de pesquisa em estudos teóricos já realizados, procurando afirmar sua própria opinião.

Para Marconi e Lakatos (2002) é necessário que se registre os autores que fundamentaram a sua pesquisa, e sejam apresentadas nas referências.

Para Gil (1999) a pesquisa exploratória tem a intenção de proporcionar uma visão geral em relação à de determinado fato.

Inicialmente foi realizada a busca por meio de dois modos básicos: manualmente e eletronicamente. A pesquisa manual consistiu por leitura de livros de referências disponíveis na biblioteca universitária, enquanto que a eletrônica, teve o foco no exame de artigos científicos, publicados em sites acadêmicos constante no catálogo de busca científica.

Posteriormente, depois de selecionados o material da pesquisa, passou-se a leitura minuciosa, da qual foram extraídos os conteúdos necessários para compor o estudo e digitalizados pela pesquisadora.

Fez parte da amostra 03 (três) professores de Educação Física que atuam no Ensino Fundamental da rede pública.

Como instrumento de coleta de dados foi elaborado um questionário, contendo 9 (nove) questões abertas. O questionário foi enviado para três especialistas da área para análise e validação.

Os dados coletados foram analisados, interpretados e apresentados, posteriormente, na análise e discussão dos dados. Os resultados da pesquisa foram compostos com base na análise e interpretação desses dados.

**3.1 Análise e Discussão dos Dados**

De acordo com os dados coletados pela pesquisa, seguem os resultados e as discussões baseadas em autores da área. Os professores que participaram da pesquisa não serão identificados e suas respostas aparecerão por um número de ordem.

Em relação à característica dos professores pesquisados, todos possuem ensino superior e Pós-graduação, lecionam na rede pública de ensino, sendo 2 (dois) no município de

Anita Garibaldi-SC e 1 (um) em Cerro Negro-SC.

Quanto ao tempo de experiência 2 (dois) atuam entre 1 a 3 anos enquanto 1(um) de 7 a 19 anos no magistério como professor de Educação Física.

No tocante à formação, nota-se que os professores de educação física tem procurado se atualizar em cursos de especialização, isto se deve em muito ao crescimento de área de atuação.

Nessa dimensão de formação Rossi e Hunger (2012), definem como um processo contínuo e ininterrupto, percorrendo toda a trajetória profissional do professor, sempre com a finalidade de aprimorar a sua ação pedagógica, desenvolvendo sua profissionalidade docente a sua identidade.

É fundamental para o profissional da educação, conforme ressalta Demo (2002,2004) e Vasconcellos (2004), manter-se bem informado, implicando num bom embasamento inicial, capacitar-se de modo contínuo a sua formação, uma vez que o ato de ensinar é complexo e dinâmico.

Lima (2013) comenta que a vivência como sendo o conhecimento empírico, é uma ferramenta muito importante para a atuação em qualquer área de trabalho, porém o conhecimento científico torna-se primordial para a execução correta de qualquer prática profissional. Para isso é fundamental que esse profissional, no caso desse estudo o professor de Educação Física, além de ter uma aprendizagem empírica, obtenha uma formação científica sólida e significativa, denominada de práxis pedagógica (teoria x prática).

Rossi e Hunger (2012) ainda afirmam que a formação continuada contribui para a modificação da profissionalização do professor, pois desenvolve os domínios necessários, qualificando-o e atuando na análise de possíveis soluções para os problemas reais do ensino.

Todos os pesquisados consideraram importante que nas aulas de Educação Física para os alunos da Educação Infantil sejam realizadas atividades lúdicas.

Os jogos e brincadeiras devem estar inseridos no cotidiano escolar e, de acordo com Basílio (2004), devem proporcionar condições favoráveis para que se promova a construção do conhecimento geral do educando, como também, levar em conta seus interesses, suas necessidades e o prazer de ser sujeito ativo desta construção.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (MEC/SEF, 1998) as práticas pedagógicas da Educação Física na escola vêm se constituindo para professores da área num amplo campo de estudos e reflexões, tanto no que se refere à metodologia das aulas, avaliação do processo ensino aprendizagem e organização dos conteúdos, quanto na homogeneização das práticas pedagógicas em torno do conteúdo esporte.

Com relação a opinião dos professores pesquisados sobre quais são os pontos positivos das atividades lúdicas para as crianças da Educação Infantil, seguem as seguintes respostas:

Prof. 1. *“Contribuir na construção do conhecimento, a criança se comunica com ela mesma (sic).”*

Prof. 1. *“Maior facilidade em aprender, despertar o gosto pela prática da atividade física, melhorar as relações sociais (sic).”*

Prof. 3. *“São que as crianças aprendem brincando, como a coordenação motora e melhora muito a relação social (sic).”*

Observa-se que 2 (dois) professores trazem a melhora das relações sociais como fator positivo, enquanto que 1 (um) trouxe na sua resposta a auto comunicação como ponto positivo.

Quanto ao aprendizado, todos concordam que a atividade lúdica contribui na construção do conhecimento, garante facilidade em aprender, pois as crianças aprendem brincando, como também melhora a coordenação motora e desperta o gosto pela atividade física.

Na Educação Física para o BNCC (2017), as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados para ser estudados.

A atividade lúdica deve contribuir no processo de aprendizagem e não ser, simplesmente, um ato isolado, sem finalidade pedagógica. De acordo com Santos (1998) as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Basílio (2004) afirma que durante a Educação Infantil encontra-se a fase que está a base da personalidade da criança e que através de situações de experiências e vivências, ajudará na formação de suas estruturas mentais, sua autoimagem positiva, seu desenvolvimento corporal e o início de sua socialização.

No quinto questionamento sobre o que considera ludicidade 2 (dois) professores responderam que é uma forma de aprender através de atividades prazerosas com jogos, brinquedos e brincadeiras, enquanto 1 (um) trouxe a ludicidade como um processo pedagógico que está ligado ao desenvolvimento da criança.

Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Para além da vivência, de acordo com o BNCC (2017), a experiência efetiva das práticas corporais oportuniza aos alunos participar, de forma autônoma, em contextos de lazer e saúde. Cada prática corporal propicia ao aluno o acesso a uma dimensão de conhecimentos e

de experiências aos quais ele não teria de outro modo. A vivência da prática é uma forma de gerar um tipo de conhecimento muito particular e insubstituível.

Para Severino e Porrozzi (2010), a ludicidade é representada pelo ato de brincar como sendo um importante e imprescindível instrumento pedagógico, uma vez que viabiliza a participação dos alunos que entram em contato com os conteúdos sugeridos por um Plano de Componente Curricular, tornando assim o processo de ensino-aprendizagem uma prática prazerosa, enfatizando a espontaneidade, a alegria e a socialização. Os jogos e brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis, por meio da atividade lúdica.

Segundo o BNCC (2017), a unidade temática brincadeiras e jogos exploram aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si.

Vygotsky (1991) traça um paralelo entre o brinquedo e a instrução escolar. Ao brincar, a criança passa a desenvolver não somente a sua inteligência, mas também o seu esquema corporal e a sua socialização.

Hartley (1971) diz que durante os primeiros anos de vida a aprendizagem de certos conceitos-chaves é ferramenta indispensável ao desenvolvimento da habilidade de pensar. Nos jogos, a criança adquire e inventa regras.

Kishimoto (2011) e Dantas (2011) reiteram a importância de compreender que o processo de aprendizagem que ocorre na escola é permeado por atividades lúdicas e não lúdicas, a complexa tarefa designada ao professor corresponde a encontrar o equilíbrio entre atividades livres e impostas.

Para Freire (1989) a ludicidade trata-se de um aprendizado que pode ser para a liberdade, para a criatividade, para coisas muito ricas ao desenvolvimento humano,

Quanto ao desenvolvimento de atividades lúdicas durante as aulas todos os professores responderam que sim, que utilizam. Sobre quais as atividades que costuma utilizar nas aulas, cada um citou três.

Prof. 1. *a) passar o arco pelo corpo; b) caranguejo cego; e c) corrida de nó.*

Prof. 1. *a) coelho sai da toca; b) caça tesouro do alfabeto; e c) corrida dos números.*

Prof. 3. *a) circuito do saci; b) futebol de dois; e c) pique bandeira.*

Percebe-se que cada professor entrevistado utiliza atividades lúdicas diversas em suas aulas, tornando a prática didática diferenciada.

Basílio (2004) recomenda usar os jogos pedagógicos com planejamento e que acompanhem o progresso dos alunos e jamais avaliar a competência do professor pela

quantidade dos jogos que emprega e, sim, pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar para suas aulas.

Segundo Piaget (1976) os métodos ativos de educação exigem que se forneça às crianças um material adequado, a fim de que, jogando, elas possam assimilar as realidades intelectuais, que sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Conforme Abreu (1993), os jogos são importantes na escola porque fazem parte do universo infantil, são objetos sociais que trazem dentro de si uma infinidade de conteúdos que integram as disciplinas escolares.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, definem:

“[...] a criança nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura” (BNCC, 2017, p.35).

No oitavo questionamento os 3 (três) professores responderam que possuem preocupação de escolher atividades lúdicas que contribuam para o aprendizado de seus alunos, isso demonstra o real interesse na qualidade de ensino, bem como o planejamento das aulas objetivando o desenvolvimento das habilidades motoras e intelectuais.

Ao analisar o valor do jogo para a escola e para o desenvolvimento da criança, pode-se utilizar as categorias de jogos sugeridas por Piaget (1976), que são: jogos de exercícios, jogos simbólicos, jogos de regras e jogos de construção. Assim, o jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo, na dinâmica das reconstruções contínuas do processo de equilíbrio/reequilíbrio, e para a construção conceitual.

Segundo Severino e Porrozzi (2010), a atividade lúdica está presente no universo infantil e, portanto, além do prazer e da descontração, os jogos e brincadeiras tornam-se importantes instrumentos pedagógicos pelo fato de fazerem parte do próprio processo de desenvolvimento da criança.

É fundamental frisar que, de acordo com BNCC (2017), a Educação Física oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, que compreende saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas. Estas não se restringem apenas aos saberes científicos que, comumente, orienta as práticas pedagógicas na escola, porém se interagem.

Por fim, no nono questionamento todos os entrevistados responderam que tiveram na sua formação disciplinas que trabalharam com o conceito de ludicidade. Desta forma observa-se todos possuem conhecimento teórico-didático em seu currículo acadêmico.

No processo de formação do professor de Educação Física, Lima (2013) aborda a busca de uma renovação das práticas de ensino como uma questão primordial para a atuação docente no âmbito escolar. O autor ainda diz que o educador está em constante transformação e evolução, é um ser mutável e que a sua formação acadêmica torna-se apenas o marco primário de sua profissão, tendo o mesmo que adaptar-se as exigências que são colocadas dentro do contexto sociocultural.

Para Almeida (1999) quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance deste profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa, enquanto atitude de abertura às práticas inovadoras. Tal formação permite ao educador saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança.

Já Fortuna (2001) traz a sala de aula como um lugar de brincar se o professor consegue conciliar o objetivo pedagógico com os desejos do aluno. Para isso é necessário encontrar equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas e contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo.

Este estudo, realizado em situação natural, não permitiu controle de variáveis relevantes, como as do contexto familiar e as de observação em sala de aula, sobre o que os professores faziam em classe.

#### **4. CONCLUSÃO**

A atuação do professor deverá estar primordialmente voltada para a utilização de metodologias lúdicas que facilitem, nos seus alunos, com objetivo previamente estabelecido que venha contribuir no desenvolvimento da aprendizagem de habilidades, bem como despertar o interesse das crianças nos jogos e brincadeiras no contexto escolar. A atividade lúdica deve contribuir no processo de aprendizagem e não ser, simplesmente, um ato isolado, sem finalidade pedagógica.

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

Entretanto, o ensino de educação física sob uma ótica crítica, deve superar o modelo de reprodução sócio esportivo que ainda é ministrado nas escolas para práticas que visem

fortalecer uma reflexão sobre a cultura corporal.

Espera-se ainda contribuir para a produção de conhecimento científico da área por parte dos professores de Educação Física, no intuito de ampliarem o conceito de sua formação inicial, em busca da valorização e do reconhecimento da Educação Física no âmbito escolar.

## REFERÊNCIAS

ABREU, A. R. **O Jogo de Regra no Contexto Escolar: Uma Análise na Perspectiva Construtivista**. 1993. Dissertação de Mestrado. Instituto de Psicologia da USP, São Paulo.

ALMEIDA, A.; **Recreação, ludicidade como instrumento pedagógico**. Belo Horizonte, 1999. Disponível em: <<https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: Out 2018.

BASÍLIO, M.R. **O lúdico em sala de aula**. Rio de Janeiro. 2004.

BETTI, M. **A discussão sobre cultura corporal**. 1992. Disponível em: <<http://congressos.cbce.org.br/index.php/8csbce/2016sul/paper/viewFile/8248/4481>>. Acesso em: 25 Mai 2018.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação: Câmara de Educação Básica. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. **Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009.

CÁRDENAS, Y.N. **O lúdico no processo de ensino e aprendizagem de crianças da 1ª a 4ª série**. Revista Digital EFDeportes.com, Ano 16, Nº 165, Fevereiro de 2012. Buenos Aires. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd165/o-ludico-no-processo-de-ensino-e-aprendizagem.htm>>. Acesso em: 15 Abr 2018.

CREF/SC - Conselho Regional de Educação Física de Santa Catarina. **Boas práticas na educação física catarinense**. Londrina: Midiograf, 2014.

DANTAS, H. **Brincar e trabalhar**. In: KISHIMOTO, Tizuko, Morchida. (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2011. Pags. 111-121.

DEMO, P. **Professor e seu direito de estudar**. In: SHIGUNOV NETO, A.; MACIEL, L.S.B. (Orgs.). Reflexões sobre a formação de professores. Campinas: Papyrus, 2002. p.71-88.

\_\_\_\_\_. **Professor do futuro e reconstrução do conhecimento**. In: MACIEL, L.S.B.; SHIGUNOV NETO, A. (Orgs.). Formação de professores: passado, presente e futuro. São Paulo: Cortez, 2004. cap. V, p.113-27.

FORTUNA, T. R.; **Formando professores na Universidade para brincar**. In: SANTOS, Santa Marli P.dos (org.). A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2001, p.116.

FRALKENBACH, A. P. **A educação física na escola: uma experiência como professor.** Lajeado, 2002. Disponível em: <<http://blogeducacaofisica.com.br/educacao-fisica-escolar/>>. Acesso em: 25 Mai 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 2000. Disponível em: <<http://forumeja.org.br/files/autonomia.pdf>>. Acesso em: 25 Mai 2018.

FREIRE, J. B. **Fundamentos do jogo.** São Paulo: Scipione, 1989. Disponível em: <[https://incubadordejogos.weebly.com/uploads/7/5/4/7/7547426/texto\\_prof.\\_joo\\_-\\_fundamentos\\_do\\_jogo.pdf](https://incubadordejogos.weebly.com/uploads/7/5/4/7/7547426/texto_prof._joo_-_fundamentos_do_jogo.pdf)>. Acesso em Out 2018

GIL, A. C.. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HARTLEY, R. E. **Brincar, o ingrediente essencial. Educação Infantil,** n. 48, v. 2, p. 80 – 84, 1971. Disponível em: <[http://www.abpee.net/homepageabpee04\\_06/artigos\\_em\\_pdf/revista9numero1pdf/7aguiar.pdf](http://www.abpee.net/homepageabpee04_06/artigos_em_pdf/revista9numero1pdf/7aguiar.pdf)>. Acesso em: 15 Abr 2018.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** In: KISHIMOTO, Tizuko, Morchida. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2011. p. 15-48

LIMA, J. F. de A.; **Considerações sobre a formação do professor de Educação Física: desafios e perspectivas.** FDesportes.com, **Revista Digital.** Buenos Aires, Ano17, Nº 178, Março 2013. Disponível em: <<http://www.efdesportes.com/efd178/a-formacao-do-professor-de-educacao-fisica.htm>>. Acesso em: Out. 2018.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de Pesquisa.** 5.ed. São Paulo, Atlas, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **BNCC: Base nacional comum curricular.** Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category\\_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192)>. Acesso em Out 2018.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança. Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação.** 2. ed. (Trad. A Cabral e C. M. Oiticica). Rio de Janeiro: Zahar, 1975. (Orig.: 1946).

\_\_\_\_\_. **Jogos, Sonhos e Imitação na Infância.** Nova Iorque: W. W. Norton, 1962

\_\_\_\_\_. **Psicologia e pedagogia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RIBEIRO, P. S. **Jogos e brinquedos tradicionais.** Disponível em: <<http://congressos.cbce.org.br/index.php/8csbce/2016sul/paper/viewFile/8248/4481>>. Acesso em: 25 Mai 2018.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social: métodos e técnicas.** São Paulo: Atlas, 1989.

RIZZI, L.; HAYDT, R.C. **Atividades lúdicas na educação da criança.** Ática. São Paulo.

1998.

RODRIGUES, R.; GONÇALVES, J. C. **Procedimento de metodologia científica**. 7. ed. Lages, SC. PAPERVEST. 2014.

ROSSI, F.; HUNGER, D. **As etapas da carreira docente e o processo de formação continuada de professores de Educação Física**. Rev. Bras. Educ. Fís. Esporte, São Paulo, v.26, n.2, p.323-38, abr./jun. 2012.

SANTOS, C. A. **Educação Física e Alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

SEVERINO, C. D.; PORROZZI, R. **A ludicidade aplicada à Educação Física: a prática nas escolas**. REVISTA PRÁXIS ano II, nº 3 - janeiro 2010. Disponível em: <<http://revistas.unifoa.edu.br/index.php/praxis/article/view/919/969>>. Acesso em Out 2018

SILVEIRA, Amélia. (Org.). **Roteiro básico para apresentação e editoração de teses, dissertações e monografias**. 2. ed. Blumenau: Edifurb, 2004. p. 103 – 106.

VASCONCELLOS, C.S. **Coordenação do trabalho pedagógico: do projeto político-pedagógico ao cotidiano da sala de aula**. 5. ed. São Paulo: Libertad, 2004.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e a linguagem**. Lisboa: Antídoto, 1979.

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