

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NOS ANOS INICIAIS

Diego Passos Dos Anjos¹
Francisco José Fornari Sousa²

RESUMO

Introdução: A ludicidade tem o papel fundamental para as crianças, segundo os autores pesquisados, Ela faz parte das estratégias do professor de educação física. **Objetivo:** Identificar a contribuição e a importância das atividades lúdicas dentro das aulas de Educação Física Escolar e se os professores utilizam o lúdico em suas aulas. **Metodologia:** A metodologia utilizada foi a pesquisa de campo descritiva e diagnóstica, fizeram parte da pesquisa quatro professores de educação física da rede estadual de Lages/SC. Os dados foram analisados e discutido tendo como base os autores da área. Foi utilizado um questionário com perguntas abertas e fechadas para a coleta de dados. **Resultados:** Os resultados apresentam que todos os professores tem ensino superior completo, atuando a mais de cinco anos, todos e os professores entrevistados concordam sobre a importância das atividades lúdicas dentro dos conteúdos da educação física escolar. **Conclusão:** Dentro dos conteúdos da Educação Física Escolar o lúdico é muito importante para o desenvolvimento da criança, por isso merece atenção dos pais e dos educadores, pois é dessa forma que a criança se apropria da realidade dando a elas novos significados. É através da brincadeira que a criança se descobre e desenvolve algumas capacidade tais como, afetivo, cognitivo e emocional. Portanto a ludicidade deve fazer parte da vida.

Palavras-Chave: Lúdico. Aprendizagem. Educação Física Escolar.

¹ Acadêmico da 8ª fase do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

² Prof. da disciplina de TCC do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

THE LUDIC AS LEARNING TOOL IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION IN THE EARLY YEARS

Diego Passos Dos Anjos¹
Francisco José Fornari Sousa²

ABSTRACT

Introduction: Playfulness plays a fundamental role for children, according to the authors; it is part of the physical education teacher's strategies. **Objective:** To identify the contribution and importance of play activities within the School Physical Education classes and whether teachers use play in their classes. **Methodology:** The methodology used was descriptive and diagnostic field research, four physical education teachers from the Lages / SC state network were part of the research. The data were analyzed and discussed based on the authors of the area. A questionnaire was used with open and closed questions for data collection. **Results:** The results show that all teachers have completed higher education, working for more than five years, and all teachers interviewed agree on the importance of play activities within the contents of school physical education. **Conclusion:** Within the contents of Physical School Education, play is very important for the development of the child, so it deserves attention from parents and educators, because that is how the child appropriates reality by giving them new meanings. It is through the joke that the child discovers and develops some capacity such as affective, cognitive and emotional. Therefore, lucidity must be part of life.

Words-Key: Playful. Learning. Physical School Education.

¹ Acadêmico da 8ª fase do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

² Prof. da disciplina de TCC do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

1. INTRODUÇÃO

Através do tema podemos citar a importância de se trabalhar o lúdico em sala de aula e na escola. Auxiliando o educador a resgatar o interesse, o prazer, o entusiasmo pelo ato de aprender através do lúdico.

Esta pesquisa foi desenvolvida a partir do objetivo de investigar o lúdico como estratégia de ensino nas aulas de educação física escolar aos professores, e quais as contribuições do lúdico, dentro do contexto escolar nas aulas de educação física.

De acordo com Nascimento (2012) a utilização da ludicidade como estratégia de ensino proporciona aos educandos a descoberta de tudo que está a sua volta, além de contribuir para a socialização e maior motivação no ensino aprendizagem.

Nesse artigo vamos aplicar uma pesquisa de campo descritiva e diagnóstica. Tendo como um instrumento de coleta de dados um questionário específico sobre o tema para saber se os professores sabem e quais o tipo de prática lúdica descrita pelo professor de educação física escolar nos anos iniciais do ensino fundamental.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário (TEIXEIRA, 1995).

A ludicidade é portadora de um interesse recíproco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo, nos quais mobilizam esquemas mentais, ativando as funções psico-neurológicas e as operatórias - mentais estimulando o pensamento (KISHIMOTO, 1994).

Através do lúdico e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que o ele oferece à criança são enormes: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer;

representar as práticas sociais, liberar riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo (FEIJÓ, 1992).

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de (1997) (PCNs), o trabalho de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental é importante, pois possibilita aos alunos terem desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, eles ainda fazem referência a particularidades individuais e as experiências anteriores do aluno ao se deparar com diversas situações que compõem o ponto de partida do processo de ensino e aprendizagem.

A escola não muda a sociedade, mas pode, partilhando esse projeto com segmentos sociais que assumem os princípios democráticos, articulando-se a eles, constituir-se não apenas como espaço de reprodução, mas também como espaço de transformação. Essa possibilidade não é dada, nem automaticamente decorrente da vontade. É antes um projeto de atuação político-pedagógico que implica avaliar práticas e buscar, explícita e sistematicamente, caminhar nessa direção (BRASIL, 1997).

Ainda conforme BRASIL (1997, p.28):

É necessário que o indivíduo conheça a natureza e as características de cada situação de ação corporal, como são socialmente construídas e valorizadas, para que possa organizar e utilizar sua motricidade na expressão de sentimentos e emoções de forma adequada e significativa.

O lúdico como estímulo para o desenvolvimento intelectual e cognitivo ele argumenta que sentimento e pensamento são o que move a ação humana, assim a criança só pode criar uma nova síntese, porque, em sua perspectiva anterior, já conheciam todos os elementos envolvidos, sem os quais não poderiam criar nada e acrescenta que a combinação de todos os elementos constitui algo novo, criador, que pertence à criança sem que seja apenas uma repetição de coisas vistas ou ouvidas. Esta faculdade de compor um edifício com esses elementos, de combinar o antigo com o novo é à base da criação (VYGOTSKY, 1987).

Por esse motivo a preferência em aplicar as atividades lúdicas nas aulas de Educação Física é de grande importância visto que estimula a criatividade proporcionando uma aprendizagem qualitativa, partindo de princípios que estimulem o seu desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e psicomotor (AGUIAR, 1998).

O lúdico pode se caracterizar assim, o sentimento, os questionamentos, prática social, mediação professor/aluno, habilidades, autonomia, responsabilidades, senso crítico e aprimoramento de estruturas mentais, como atenção, percepção e raciocínio. Com isso, a criança será, também, um construtor do saber, privilegiando a criatividade, imaginação, por

sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis. Com isso, observamos que o lúdico serve como uma forma para apresentar os conteúdos através de propostas metodológicas, fundamentada nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. (FEIJÓ, 1992).

Para Alves (1987, p.22) sobre o lúdico está ancorada quando ele diz:

O lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente.

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência. Nesse contexto de jogos e brincadeiras, é importante refletirmos sobre duas possibilidades de entendimento do fenômeno lúdico: o instrumental e o essencial. A criança mesmo na brincadeira passa a entender que se pode ser sério e respeitar às diferenças que o cerca durante a vida, assim, sua formação deve ser acompanhada pelos pais e professores para que possam ajudá-los na solução das dificuldades.

A recreação na escola é, talvez, o mais antigo trabalho de recreação que se tem conhecimento. Porém, cada vez mais, vai tomando um aspecto diferente, pois o próprio ambiente escolar vem se transformando. Os professores de sala e os professores de Educação Física desenvolviam atividades simples, sempre com o intuito de desenvolvimento psicomotor e cultural dos alunos. Pouco a pouco, vão abrindo espaço para recreação mais ampla, desenvolvida até mesmo fora do horário de aula. A Neste caso, o espírito é muito mais, lúdico, realizando atividades simplesmente em busca do prazer da diversão (ROSADO, 2007).

Observa-se que atualmente o lúdico está voltado para um estado de complementação do ser como indivíduo. Nesse contexto o brincar, o crescer e o desenvolver com atividades lúdicas na escola, é fundamental para o desenvolvimento enquanto criança e, comprova a necessidade da identificação de fatores que estabelecem o seu desenvolvimento integral, proporcionado pela estimulação de suas habilidades psicomotoras.

Enfim, de acordo com Santos, “[...]no mundo lúdico a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta a sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativa” Ainda a autora ressalta que a criança vivencia a seu modo o mundo dos adultos, levando-o para o seu cotidiano e transformando no faz de conta (SANTOS, 2004).

Sendo assim, pode-se observar que o conhecimento não se constrói como cópia da

realidade, Marcellino (1991) diz que a vivência do lúdico é fundamental em termos de participação cultural crítica e principalmente, criativa. Por tudo isso é fundamental que se assegure à criança o tempo e o espaço para que as atividades lúdicas sejam vivenciadas com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver. Mas sim como fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais (MARCELLINO, 1991).

O lúdico não é pré-determinado mecanicamente, surge da curiosidade, do interesse e da motivação na brincadeira, (re)criando o que os brincantes vivenciam (PINTO, 2007).

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, um momento para observar a criança que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Momento, esse, de aprender valores importantes, socialização e a internalização de conceitos de maneira significativa (KISHIMOTO, 1994).

Ainda Kishimoto (1994) o lúdico na sala de aula passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. Sendo assim, a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender. Alguns profissionais desconsideram o lúdico como fator importante no processo ensino-aprendizagem. Por esse motivo não desenvolvem atividades lúdicas e mantêm a resistência ao dizer que o trabalho com a ludicidade acarreta desorganização

3. PESQUISA DE CAMPO

Foi desenvolvido uma pesquisa de campo descritiva e diagnóstica, pois segundo Andrade (2010) neste tipo de pesquisa coleta-se os dados, depois estes são analisados e discutidos mas sem interferência do pesquisador.

Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário com perguntas abertas e fechadas.

Fez parte da amostra quatro professores da rede pública estadual da cidade de Lages-SC. Os professores foram escolhidos tendo como critério a facilidade de acesso a escola.

Os dados coletados foi analisado e discutido em sala de aula junto com os

professores, tendo como base os autores citados da área.

3.1 Análise e discussão dos dados

Tendo como base os dados coletados, aparecem os seguintes resultados; em relação ao gênero dos pesquisados, quatro professores entrevistados três são do sexo feminino e um do sexo masculino.

Baseado nas respostas dos professores em relação ao conceito do lúdico, os professores (identificados por, P1, P2, P3, P4) responderam a seguinte resposta:

P1- “É atividades que trabalha a criatividade a inclusão sem a responsabilidade de ganhar e da competição.”

P2- “É ensinar brincando, inventando, criando...”

P3- “Ministrar os alunos de maneira dinâmica onde o aluno aprende de forma que sintam bem.”

P4- “É a prática prazerosa de exercícios e atividades com fins didáticos conforme o planejamento pedagógico.”

Segundo Pinto (2007) o lúdico é coroado pelo prazer de quem joga, fundado no exercício da liberdade, movido pelos seus desejos, trazido pela experiência sociocultural. Assim representando “a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, esforçando por superar os desafios da brincadeira.” (PINTO, 1991).

Quando perguntadas se acreditavam que as aulas ministradas com atividades lúdicas dentro das aulas de Educação Física trariam resultados positivos para os alunos, Os 4 professores, que corresponde a 100% consideram que sim, este tipo de atividade é muito importante e apenas as atividades lúdicas proporcionam a criança a se expressar de diversas maneiras.

No espaço lúdico, a criança pode desenvolver suas potencialidades assim como compartilha experiências vividas por eles, proporcionando uma convivência dinâmica entre os mesmos (KISHIMOTO, 2008).

Em relação à questão dos conceitos que são desenvolvidos com maior ênfase nas atividades recreativas dois professores responderam: “participação e inclusão”, um professor respondeu: “inclusão e colaboração” e um professor: “inclusão”.

Segundo os PCN.O processo de ensino e aprendizagem em Educação Física, portanto, não se restringe ao simples exercício de certas habilidades e destrezas, mas sim de capacitar o indivíduo a refletir sobre suas possibilidades corporais e, com autonomia, exercê-

las de maneira social e culturalmente significativa e adequada (BRASIL, 1997).

Em relação à pergunta se os professores acham necessárias atividades lúdicas em suas aulas os 4 professores responderam que sim.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado (SZUNDY, 2005).

Em relação à pergunta se os professores acham necessárias desenvolver atividades em grupo, Os 4 professores responderam que sim, A questão permitiu identificar o que os professores consideram que as atividades em grupo são um instrumento importante no ensino-aprendizagem.

Por isso, tentaram transmitir que as atividades propiciam uma compreensão de mundo e de conhecimento mais ampla para a aprendizagem dos alunos. Cremos que as atividades lúdicas pode ter função de motivação e suscitação do desejo de aprender aos alunos, que é algo que todos professores têm o desejo de despertar em seu aluno, mesmo sabendo que é uma tarefa difícil devido à diversidade de pensamento e interesse (PILETTI, 1987).

Reconhecemos que o lúdico é sem sombra de dúvidas muito importante para a melhoria da educação e para o andamento das aulas, pois provoca uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente e inconsciente de forma natural, transformando-se em um grande aliado aos professores na caminhada para bons resultados.

Cabe aos professores buscar informações e aperfeiçoamento necessários para implantar novas técnicas e instrumentos para serem utilizados como suporte durante as aulas, fazendo com que o conteúdo se torne mais atrativo e passe a instigar a curiosidade nos alunos, já dizia Albert Einstein “A curiosidade é mais importante que o conhecimento”, pois se não temos curiosidade de saber como algo funciona, para que serve ou simplesmente para sanar nossas dúvidas, não teríamos o conhecimento, ele provém da curiosidade, da investigação, do desejo de descoberta.

Bons professores usam a memória como armazém de informações, professores fascinantes usam a memória como suporte da criatividade. Bons professores cumprem o conteúdo programático das aulas, professores fascinantes também cumprem o conteúdo programático, mas seu objetivo fundamental é ensinar os alunos a serem pensadores e não repetidores de informações. (...) A memória clama para que o ser humano seja criativo, mas a

educação clássica clama para que ele seja repetitivo (CURY, 2003).

4. CONCLUSÃO

Através desta pesquisa pode-se identificar a importância das brincadeiras lúdico-recreativas nas aulas de Educação Física do ensino fundamental e médio, conforme os estudos científicos apresentados e a visão dos professores pesquisados. Conclui-se que a relevância das brincadeiras lúdicas para os alunos da rede municipal de Lages/sc está relacionada com os benefícios produzidos pelas mesmas no processo ensino aprendizagem desses alunos. Pode-se observar que a aplicabilidade das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física, nas escolas pesquisadas, a uma cultura de desvalorização da mesma, pois as aulas estão mais associadas ao brincar espontâneo dos alunos do que aula com objetivos e propostas de atividades diferenciadas específicas.

Observa-se também que dentro dos PCNs em Educação Física, estão inseridas as atividades lúdicas, pois se sabe que estas promovem a formação pessoal das crianças, assim como, proporcionam o bem estar e o lazer. Portanto o presente estudo de caso constatou que as brincadeiras devem ser desenvolvidas a partir de aspectos lúdicos, evitando engrandecer e promover a competitividade entre as crianças da faixa etária pesquisada. É reconhecido o papel das atividades voltadas para a ludicidade no desenvolvimento da criatividade, da segurança e autoestima, do autoconhecimento corporal e assimilação de regras e limites (BRASIL, 1997).

A utilização de estratégia para o desenvolvimento das inteligências múltiplas (raciocínio, agilidade, interesse) em crianças, por meio das atividades lúdicas que privilegie todos os aspectos do desenvolvimento infantil, e que torne a criança apta a se relacionar com o mundo e com as pessoas (ALVES, CARVALHO, 2010).

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papirus, 1998.

AQUINO, Julio Groppa. **A indisciplina e a escola atual**. revista da faculdade de educação, São Paulo, Vol. 24, n. 2, Jul/Dez. 2011. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0102>. Acessado em 16/11/2016.

ALVES, Rubem. **A gestação do futuro**. Campinas: Papirus, 1987.

ALVES C.; CARVALHO M. N., **Adulto e Lúdico: atuação do profissional de Educação Física no Lazer**. Lilacs, v.16, n.1, jan/mar, 2010.

ANDRADE, Maria Margarida. **Introdução á metodologia do trabalho científico**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais. **Apresentação dos temas transversais e ética**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 2002.

CURY, Augusto Jorge, 1958 – **Pais brilhantes, professores fascinantes/ Augusto Jorge Cury**. – Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

FEIJO, O. G. **O corpo e movimento: Uma psicologia para o esporte**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed.. São Paulo, 2002.

KISHIMOTO, I. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, O, **Jogo e a Educação Infantil**. 2008. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=MSPPXYdSAC4C&oi=fnd&pg=PA3&dq=Kishimoto&ots=rJNQHjJeVG&sig=6EW1gEtiP4iD4N5efd9wESbEBA#v=onepage&q=Kishimoto&f=false> ,Acessado em 16/11/2016.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1991.

NACIMENTO, R. M.; Areas Neto, n. T.; Saint´Clair, e. M.; Calomeni, m. R. **Lúdico com ferramenta pedagógica no processo ensino aprendizagem**. Revista perspectivas online: biol. e saúde, Campos dos Goitacazes, vol. 5, n. 2. 2012. Disponível: http://seer.perspectivasonline.com.br/index.php/biologicas_e_saude/article/view/225/131. Acessado em: 14 de novembro 2016.

PILETTI, C. **Didática Geral**. São Paulo: Ática, 1987.

PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães. **Vivências lúdicas no lazer: Humanização pelos jogos, brinquedos e brincadeiras**. In: Marcellino, Nelson Carvalho (org.). Lazer e cultura. Campinas: Alínea, 2007. Disponível em: <http://www.ufscar.br/~defmh/spqmh/pdf/2010/alba2010.pdf> Acessado em:14 de novembro 2016.

ROSADO, Daniela Gomes et al. **Recreação e Lazer: Relações com a Educação Física**. Disponível em: http://sudamerica.edu.br/argumentandum/artigos/argumentandum_volume_1/R_recreacao_e_Lazer.pdf. Acessado em: 13 de novembro 2016.

SZUNDY, P. T. C. **A Construção do Conhecimento do Jogo e Sobre o Jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva**. 2005. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.