

O PAPEL DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA EDUCAÇÃO LÚDICA

Ricardo de Souza Candido¹

Francisco José Fornari Sousa²

RESUMO

Introdução: O lúdico estimula a criança aprende brincando, aprendendo a conhecer melhor cada atividade proposta, desenvolvendo sua criatividade e melhorando seu desempenho, jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano das crianças. **Objetivo:** Pesquisar a concepção de ludicidade do professor de Educação Física nas series iniciais do Ensino Fundamental. **Metodologia:** Pesquisa de campo descritiva diagnóstica. Fizeram parte dez professores de Educação Física do município de Lages/SC. Foi utilizado um questionário com perguntas fechadas para coletas de dados. Os dados serão apresentados na forma de tabelas e analisados através de estatística básica (f e %). **Resultados:** Todos professores possuem nível superior completo e destes (n=7, 70%) pós-graduação. A maioria atua na área a mais de 7 anos. Os professores entrevistados tiveram disciplina na sua formação que trabalharam o lúdico; os professores abordam conteúdos variados nas suas aulas de Educação Física, e (n=3, 27,27%) tem interesse por jogo eletrônicos e (n=4, 36,36%) preferem esporte. **Conclusão:** observamos que os professores tem formação adequada para suas funções e veem nas atividades lúdicas como importante ferramenta na escola, contribuindo para que os jogos eletrônicos sejam intercalados nas atividades de se dia-dia. Que a maioria das escolas não possuía estrutura adequada para as aulas de Educação Física

Palavras-chave: Lúdico. Brincadeira. Educação Física.

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

² Prof. da disciplina de TCC II e Coordenador Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

TEACHER'S ROLE OF PHYSICAL EDUCATION IN playful EDUCATION

Ricardo de Souza Candido
Francisco José Fornari Sousa

ABSTRACT

Introduction: The playfulness stimulates the child learns playing, learning to know better each proposed activity, developing their creativity and improving your performance, sports and games are part of the daily lives of children is through play that they develop their abilities to communicate, the pranks bring benefits to children, how to stimulate their creativity, and learn to interact with the others, group work, learn the rules and overcome the challenges proposed in games and games developed. **Objective:** Designing playfulness of the Physical Education teacher in the early grades of elementary school. **Methodology:** Descriptive research diagnostic, 10 were part of the Physical Education teachers Lages / SC. One questionnaire with closed questions for data collection was used. **Result:** All teachers have college degrees and those (n = 7, 70%) graduate. Most work in the aria over 7 years. The interviewed teachers had discipline in their training who worked playfulness. Teachers discuss various content in their physical education classes, and (n = 3, 27.27%) is interested in electronic game and (n = 4, 36.36) prefer sport. **Conclusion:** observed that teachers have adequate training to its functions and see the playful activities as an important tool in school, contributing to those electronic games are interspersed in the day-to-day activities. That most schools had no proper structure for Physical Education classes

Words-Key: Playful. Play. Physical Education.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Piaget (1997) a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa.

Para Celso Antunes (1998, p.40):

Jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

Para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita.

Logo, a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e, o jogo, neste sentido, constitui uma ferramenta pedagógica fundamental. Mais ainda, o jogo pode ser um instrumento de alegria.

“Uma criança que joga antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, após o jogo, trabalhar suas regras pode ensinar-lhe esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos.” (MOTHES, 1993 apud ANTUNES, 2003 p.14)

Os jogos permitem-lhe expressar o seu impulso de auto realização, a crescer e amadurecer num ambiente de aceitação. A postura do professor frente a esse trabalho é fundamental. O professor precisa adquirir o prazer de brincar e se envolver nesta atividade, para que o aluno aprenda a curtir esse momento, por isso é de extrema importância os alunos perceberem que seu professores curtes também brincar.

Como objetivo de saber como os jogos e brincadeiras são abordados nas escolas, foi realizado um questionário com professores do município de Lages/SC que atuam nos anos iniciais, assim podemos analisar se as crianças estão aprendendo de um maneira mais lúdica nos primeiros anos na Educação Física.

2 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Segundo Gallardo, Oliveira e Avarena (1998, p. 17):

A Educação Física sistematizada, no Brasil, foi implantada no currículo escolar, por volta do ano de 1982, sob forte influência militarista. Nesse período, compreendido entre o fim do século XIX, e início do século XX, os alunos eram tratados como simples soldados, que deveriam obedecer a às ordens do professor/instrutor. Dentro da concepção militarista destacava-se o adestramento físico, que tinha como objetivo de formar jovens fortes, saudáveis e submissos, que pudessem defender a nação dos perigos internos e externos.

E com base no Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998, p.29):

“A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças oferecendo-lhe material adequado, assim como espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacional.”

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2001, p 35):

O processo de ensino e aprendizagem deve, portanto estar simultaneamente envolvido com o ajuste neuromuscular e de equilíbrio, regulação de tônus muscular, interpretação de informações perceptivas, que são postos em ação sempre que os automatismos já construídos forem insuficientes para a execução de determinado movimento ou seqüência dele.

Canda (2006, p.140) acredita que qualquer ato espontâneo em que o indivíduo se sinta inteiro pode ser considerado uma ação lúdica. Para ela:

A atividade pode ser considerada lúdica quando o sujeito não está somente sentindo prazer na realização, mas quando se encontra inteiro, ou seja, quando sentimentos, pensamentos e ações estão agindo de forma integrada e não fragmentada no momento presente da atividade desenvolvida. Assim, ao ouvir uma música que transmite uma sensação de prazer e bem estar, de reflexão sobre a vida e nos permite a construção de novos olhares em relação à realidade, pode-se considerar que o ato de ouvir a música se constituiu em uma experiência lúdica. (CANDA, 2006, p. 140).

A partir daí, segundo Brasil (1997), o esporte passou a ocupar cada vez mais espaço nas aulas de Educação Física. O esporte é, conforme Darido (2003), para esse período, objetivo e o conteúdo da Educação Física escolar.

No entanto, na década de 80, conforme Brasil (1997) iniciou-se uma profunda crise de identidade nos pressupostos desta área do conhecimento, que originou uma mudança significativa nas políticas educacionais. Atualmente, segundo Brasil (1997) se concebe a existência de algumas abordagens para a Educação Física escolar no Brasil, todas elas buscando uma disciplina que articule as múltiplas dimensões do ser humano.

Além disso, a Educação Física permite que se vivenciem diferentes práticas corporais advindas das mais diversas manifestações culturais e se enxergue como essa variada combinação de influências está presente na vida cotidiana (BRASIL, 1997).

É tarefa da Educação Física, portanto, garantir o acesso dos alunos às práticas da cultura corporal, contribuir para a construção de um estilo pessoal de exercê-las e oferecer instrumentos para que sejam capazes de apreciá-las criticamente (BRASIL, 1997).

Cabe ao professor da área levar atividade diferenciadas aos alunos motivando-os a

praticá-las, com forme a idade, a disciplina atualmente é complexa e deve trabalhar as suas própria especificidades e relacionar-se com os outros componentes curriculares. Educação Física na escola deve ser constituída por três blocos: Segundo os PCN's de Educação Física (BRASIL, 1997, p.35): “Jogos, Ginástica, Esporte e Lutas, Atividades Rítmicas e expressivas, conhecimento sobre o corpo.”

2.1 O Lúdico na Educação Física Escolar

De acordo com os PCN's de Educação Física (BRASIL 1997, p.48): “É possível sugerir brincadeiras e jogo em que alguma habilidade mais especifica sejam trabalhadas, dentro de contextos significativos.”

Os jogos têm diversas origens e cultura que são transmitidas pelos diferentes jogos e forma de joga. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critério e sentido, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social (KISHIMOTO, 1993, p.15).

Infelizmente existem muitos profissionais na área de Educação Física que não optam para trabalhar com brincadeiras. Pois segundo Crepaldi (2010, p.163):

Na escola, os espaços antes livres como pátios e quadras, estão fechados ou sem brinquedos. A correria desenfreada toma conta dos intervalos porque não há alternativa para brincar e também porque alguns profissionais e encaram propostas lúdicas como penosas e trabalhosas. Em algumas instituições, a criação de espaços denominados de brinquedo teca apresenta-se como alternativas para suprir a carência de espaço para brincar.

Tendo em vista que os professores de Educação Física além de criativo gosta do que faz e da sua profissão, tem que pensar que sua aula tem que ser planejadas e criativas, pois nem sempre terá espaço e melhores condições, e assim pode usar do lúdico, pois elas não requerem muito espaço e material, provavelmente já fizeram parte do educador também

2.2 A Importância das Atividades Lúdicas na Escola.

A criança por si só um ser lúdico, ela vincula a sua realidade com o mundo imaginário, o “faz de conta” faz parte da vida da criança, meninos inspiram-se em super heróis e meninas em princesas.

Segundo Kishimoto (2000, p. 39):

A inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justificando-se pela aquisição dos símbolos. É alterando o significado de objetivo, de situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos.

Segundo Piaget (1997) apud Kishimoto, (2000, p.59): “Quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua intenção com o objetivo não depende da natureza do objeto, mais a função que a criança lhe atribui.”

A criança quando brinca não significa em passa tempo, e sim expressa o seu sentido de vida prazerosa, põem em prática suas ideias e suas fantasias, onde se constrói o seu próprio brinquedo.

Pois segundo Kishimoto (1998, p.22): “Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, as funções pedagógicas subsidiam o desenvolvimento integral da criança.”

Portanto é fundamental a importância de trabalhar com brincadeiras e jogos, para o desenvolvimento motor, psicológico e social da criança.

3 METODOLOGIA

Segundo Andrade (1999), a pesquisa é o conjunto de procedimentos sistemáticos, que tem por objetivo encontrar soluções para problemas propostos, mediante a utilização de métodos científicos.

Este estudo para Andrade (1999) trata-se de uma pesquisa feita através de procedimentos sistemáticos, com base no raciocínio lógico que tem por finalidade encontrar soluções para os problemas propostos, mediante a utilização de métodos científicos. Caracterizando-se como descritiva por descrever os fatos observados e registrados, avaliados, classificados e interpretados.

Conforme Andrade (1999, p.106): “Uma das características de pesquisa descritiva é a técnica padronizada da coleta de dados, realizada principalmente através de questionários da observação sistemática.”

Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário aos professores que atuam no município de Lages SC.

Sendo assim, participaram do estudo somente os professores que foram devidamente informados sobre os propósitos da pesquisa e que aceitaram participar, assinando o termo de Consentimento Formal. Diante do exposto, participaram do estudo 10 professores da área da Educação Física do município de Lages-SC.

Os dados coletados foram observados e analisados, com o objetivo de saber como os professores trabalham o lúdico e se veem benefícios aos alunos, como motor e social entre eles.

3.1 Análises e Discussão dos Dados

Conforme a tabela 1 (n=2, 20%) tem nível superior completo de Educação Física, (n=7, 70%), tem nível de pós-graduação e (n=1, 10%) tem nível mestrado. Segundo a LDB 9394 devem atuar na educação básica o professor com curso superior em licenciatura. Sendo assim todos os professores estão de acordo com a referida lei.

Tabela 1-Nível de Instrução.

	f	%
Superior em curso, curso de Educação Física	2	20%
Superior completo, curso de	0	0%
Pós-graduação	7	70%
Mestrado	1	10%
Doutorado	0	0%
Total	10	100%

Fonte: dados da pesquisa

Conforme tabela 2 (n=3, 37,50%) tem de 1 a 3 anos de experiência, (n=2, 25%) tem de 7 a 19 anos de experiência, (n=3, 37,50%) tem de 20 a 35 anos de experiência no magistério.

De acordo com o Nascimento e Graça (1998) apud Shigunov e Shigunov Neto (2002) o desenvolvimento profissional diferenciam em ciclos, assim podemos dizer que: de 1 a 3 anos de docência o profissional está na fase de “entrada”, de 4 a 6 anos está na fase de “consolidação”, de 7 a 9 anos estão no período de “diversificação” e de 20 a 35 anos passa para fase de “estabilização”.

Tabela 2. Tempo de experiência.

	f	%
1 a 3 anos	3	37,50
4 a 6 anos	0	0
7 a 19 anos	2	25
20 a 35 anos	3	37
Total	8	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme a tabela 3 (n=4, 36,36%) tem interesse por esporte, (n=3, 27,27%) tem interesse por jogos eletrônicos, (n=2, 18,18%) tem interesse por brincadeiras e jogos (n=2, 18,18%) preferem outros.

Segundo Pedrazzani, Jalantonio e Iza (2014), relatam que através do avanço da tecnologia as criança têm o maior acesso e interesse pelas novidade, pelos jogos eletrônicos, deste modo as brincadeiras tradicionais acabam se tornando cafonas para as crianças, ficando assim cada dia mais remoto em seu dia-a-dia.

Tabela 3. Atividades de interesse.

	f	%
Esporte	4	36,36
Jogos eletrônicos	3	27,27
Brincadeiras e jogos	2	18,18
Outros	2	18,18
Total	11	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme a tabela 4 (n=10, 100%) nenhum deles deixa de acrescentar as brincadeiras em suas ações pedagógicas, pois eles observam a importância de que há nestas atividades recreativas.

Tabela 4. Você insere atividades lúdica na suas ações pedagógicas?

	f	%
Sim	10	100
Não	0	0
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externo e a influência de parceiros, bem com a sistematização

de conceitos em outras situações de jogo (KISCHIMOTO 2003, p.42).

Conforme a tabela 5 (n=10, 100%) acredita na importância do lúdico no desenvolvimento integral da criança.

Segundo Kishimoto (1998, p.22): “Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, as funções pedagógicas subsidiam o desenvolvimento integral da criança.”

Tabela 5. Atividades lúdicas na construção dos conhecimentos.

	f	%
Sim	10	100
Não	0	0
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa.

Em relação à questão 6 :foi questionado na opinião quais são os pontos positivos da utilização de atividade lúdicas na Educação Física, sendo que quase todos os entrevistados responderão os mesmos pontos positivos.

Através das respostas obtidas, pode dizer que todos os professores entrevistados têm o conhecimento que o lúdico faz parte das aulas de Educação Física.

Apareceram as seguintes questões: - desenvolve as habilidades, desperta atenção e coordenação motora; - os pontos positivos são diversificados o principal é o prazer em realizar a atividade proposta; - aulas mais dinâmicas e participativas, desenvolve a criatividade e bem estar do aluno.

Conforme tabela 7 (n=3, 30%) tiveram curso a respeito às atividades lúdicas e (n=7,70%), não tiveram aperfeiçoamento.

Segundo Mialaret (1981) apud Shigunov e Shigunov Neto (2002, p.134-135): “[...] não basta se ter uma formação sem manter uma atualização permanente, porque ao longo da formação inicial desenvolve-se o exercício de aprendizado contínuo.”

Tabela 7. Você já participou de cursos voltados às atividades lúdicas no último ano?

	f	%
Sim	3	30
Não	7	70
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa

Conforme a tabela 8 (n=9, 90%) teve disciplina na sua graduação relacionada às atividades lúdicas e (n=1, 10%) não teve.

O percurso profissional de qualquer professor é marcado por vários acontecimentos durante a carreira. Tais acontecimento, positivos ou negativo, marcam a passagem de uma etapa para outra, ocasionando o surgimento de estágio de ciclo de desenvolvimento profissional (SHIGUNOV; SHINGUNOV NETO, 2002, p.33).

Tabela 8. Você teve disciplina na sua graduação relacionada às atividades lúdicas?

	f	%
Sim	9	90
Não	1	10
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa

Em relação à questão nove (tabela 9) a maioria respondeu que seus alunos sentem-se satisfeitos com as aulas incluindo as brincadeiras lúdicas, assim pode-se concluir que há uma boa aceitação dos alunos diante as atividades propostas.

Apesar de a maioria sentir-se completamente satisfeitos com as aulas, o restante dos alunos sente-se parcialmente satisfeitos, assim pode-se concluir que há uma boa aceitação dos alunos diante as atividades propostas.

Tabela 9. Você percebe que os alunos sentem-se satisfeitos e a vontade quando você insere o lúdico em suas aulas de Educação Física.

	f	%
Sim	10	100
Não	0	0
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa

Em relação à questão 10, sobre a definição de ludicidade ou atividades lúdicas, apareceram as seguintes respostas: - Dois professor não responderam; - Brincar com prazer e aprender brincando; - É a forma com qual eu desenvolvo as minhas atividades respeitando o tempo e o espaço do aluno nos jogos, brincadeiras e esportes etc....; São atividades pedagógicas planejadas e educadas, através de brincadeiras de forma prazerosa para os participantes, visando alcançar ou seja fazer com que sejam desenvolvidas as habilidades e completadas, através dos movimentos atividades propostas e - Sinto que para mim a união do corpo e mente só vem a contribuir para o desenvolvimento das atividades física e esporte.

Pela maioria da resposta se observa que o lúdico expressa a emoção da criança de forma recreativa, assim se manifesta para os outros colegas de forma de contribuição, pois quando a criança transmite alegria atinge as demais pessoas ao redor.

4 CONCLUSÃO

Nos dias atuais a tecnologia está em ênfase, atraindo a atenção das crianças e jovens para os jogos eletrônicos, observando a importância no trabalho das atividades lúdicas no ambiente escolar, onde o professor desempenha papel fundamental para proporcionar um ambiente sadia e com propostas adequadas ao desenvolvimento das crianças.

Com o lúdico a criança desenvolve criatividade, socialização entre os colegas, desenvolvimento motor, entre outros benefícios significativos para a faixa etária delas. O professor tem como objetivo proporcionar a participação em jogo e brincadeiras, que contribuam com sua formação.

Segundo Oliveira (2002, p.7): “O em outras palavras, é brincando que a criança se humaniza, aprendendo a conciliar de forma efetiva a afirmação de si mesma a criação de vínculos afetivos duradouros.”

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida. Introdução a **Metodologia do trabalho científica**: Elaboração de trabalhos na graduação. 4. ed. São Paulo, SP. ATLAS, 1999.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 8.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Fascículo 15. 4.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física/ Ministério da Educação. Secretaria da educação fundamental. 3 ed. Brasília: A secretaria, 2001.

BRASIL. Secretaria de Educação **Fundamental Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física. Brasília: MEC/SEF. 1997.V.7.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**/ – Brasília:

MEC/SEF, 1998. V1 introdução.

BRASIL. Presidência da República. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>. Acesso em 10 de outubro 2014

CANDA, Cilene Nascimento. **As Atividades Lúdicas na Alfabetização Político-Estética de Jovens e Adultos**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador. v.15, n.25, jan./jun. 2006. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/10172/1/Dissertacao_Cilene%20Canda.pdf. Acessado em: 6de abril de 2014.

CREPALDI, Roselene. **Jogo. Brinquedos e Brincadeiras**. Curitiba, PR. IESDE, 2010.

GALLARDO, Jorge S. P. OLIVEIRA, Amauri A. Bássoli de. ARAVENA, César Jaime Oliva de. **Didática de Educação Física: A criança em movimento**. São Paulo: FTD, 1998.

KISHIMOTO. T. M. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e a educação**. São Paulo: Cortez. 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4.ed. São Paulo, SP: CORTEZ, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, SP: Pioneira, 1998.

OLIVERA, Vera Barros de (org.). **O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos**. 4.ed. Petropolis, RJ: Vozes, 2002.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

PIAGET, Jean. **Estudos sociológicos**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

PEDRAZZANI, Daniela Silva; JALANTONIO, Raquel; IZA, Dijane Fernanda Vedovatto. **Atividade de brincadeiras tradicionais: uma proposta em programação Intergeracionais**. Revista digital. ano 15, nº151, 2010. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd15/brincadeiras-tradicionais-em-programas-intergeracionais.htm>. Acesso em 10/2014

SHIGUNOV, Viktor. SHIGUNOV NETO, Alexandre. **Educação Física: conhecimentos**

teórico x prática pedagógica. Porto Alegre: Mediação, 2002.