

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFACVEST
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
JULIANE MOTA STANCK

O TRABALHO COM O LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA

LAGES, SC
2022

JULIANE MOTA STANCK

O TRABALHO COM O LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário UNIFACVEST como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Aluna: Juliane Mota Stanck.

Orientador: Francisco José Fornari Sousa.

LAGES, SC

2022

JULIANE MOTA STANCK

O TRABALHO COM O LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário UNIFACVEST como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Aluno: Juliane Mota Stanck.

Orientador: Francisco José Fornari Sousa.

Lages, SC __ / __ /2022. Nota: _____
(data de aprovação) (assinatura do orientador do trabalho)

Coordenador Francisco José Fornari Sousa

O TRABALHO COM O LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA

STANCK, Juliane¹

SOUSA, Francisco José Fornari²

RESUMO

Introdução: Em cada etapa da educação básica, são diferentes as estratégias e metodologias adotadas pelo professor de Educação Física, para atender de forma adequada as características e necessidades de seus alunos. **Objetivo:** Identificar através de aspectos teóricos e práticos até que ponto o sentido lúdico pode influenciar positivamente nas aulas de Educação Física das crianças da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Metodologia:** Pesquisa de campo descritiva e diagnóstica. Fizeram parte da pesquisa 19 professores da Educação Infantil e dos anos iniciais. Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário eletrônico. Os dados foram analisados através de estatística descritiva (f e %) e apresentados na forma de tabelas. **Resultados:** Relacionado a algumas perguntas, uma delas questionava sobre quais brincadeiras lúdicas são aplicadas em sala, os professores responderam: jogos em geral e brincadeiras (n=9, 56,25%), música, dança, cantigas (n=4, 25%), que trabalhe a saúde mental e motora (n=1, 6,3%), recompensas como bombons ou jogos de tabuleiro (n=1 6,3%) e circuitos lúdicos, pintura e gincanas (n=1 6,3%). De 19, apenas 16 responderam. **Conclusão:** Com base nos dados obtidos foi constatado que a maioria dos professores compreendem que a ludicidade tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança, que auxilia no desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor.

Palavras-chave: Educação Física. Lúdico. Escola. Avaliação.

¹ Graduanda em Educação Física (Licenciatura) pelo Centro Universitário UNIFACVEST. E-mail: juliane.stanck.aluno@unifacvest.edu.br.

² Professor do curso de Educação Física (Licenciatura) pelo Centro Universitário UNIFACVEST. E-mail: prof.francisco.fornari@unifacvest.edu.br.

O TRABALHO COM O LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA

STANCK, Juliane¹

SOUSA, Francisco José Fornari²

ABSTRACT

Introduction: At each stage of basic education, the strategies and methodologies adopted by the Physical Education teacher are different, to adequately meet the characteristics and needs of their students. **Objective:** To identify, through theoretical and practical aspects, the extent to which the sense of play can positively influence the Physical Education classes of children in kindergarten and the early years of elementary school. **Methodology:** Descriptive and diagnostic field research. Nineteen kindergarten and elementary school teachers took part in this research. An electronic questionnaire was used as an instrument of data collection. The data were analyzed using descriptive statistics (f and %) and presented in tables. **Results:** Related to some questions, one of them asked which games are applied in the classroom, the teachers answered: general games and jokes (n=9, 56.25%), music, dance, songs (n=4, 25%), that work mental and motor health (n=1, 6.3%), rewards like candy or board games (n=1 6.3%) and playful circuits, painting and gymkhanas (n=1 6.3%). Out of 19, only 16 responded. **Conclusion:** Based on the data obtained it was found that most teachers understand that playfulness has a key role in child development, which helps in the affective, cognitive, and motor development.

Keywords: Physical Education. Playfulness. School. Evaluation

¹ Undergraduate student of Physical Education (Licenciatura) at UNIFACVEST University Center juliane.stanck.aluno@unifacvest.edu.br.

² Professor of Physical Education (undergraduate) at UNIFACVEST University Center. E-mail: prof.francisco.fornari@unifacvest.edu.br.

1 Introdução

A pesquisa acadêmica desenvolvida a seguir aborda acerca de uma importante prática didática da Educação Física (EF) no contexto escolar: o trabalho com o lúdico no seu cotidiano.

Explorar a temática de acordo com critérios relevantes que justifiquem a sua prática bem como a sua efetividade no processo de desenvolvimento biopsicossocial dos alunos é a ideia geral que se busca ser contemplada.

Para isso foi desenvolvida uma pesquisa de campo com professores de EF do município de Lages, SC, escolhidos de forma aleatória.

O tema apresentado é de relevância dentro da disciplina de EF, de modo que colabora para a aquisição de conhecimentos que serão aplicados na prática.

1.1 Objetivo Geral

Identificar através de aspectos teóricos e práticos até que ponto o sentido lúdico pode influenciar positivamente nas aulas de EF das crianças da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental.

1.2 Objetivos Específicos

Pesquisar sobre as atividades lúdicas nas aulas de EF.

Conhecer a realidade escolar frente as metodologias lúdicas utilizadas pelo professor de EF.

2 Fundamentação Teórica

No Brasil, a EF é misturada em diversas passagens com a história de instituições médicas e militares. Por muito tempo essas instituições acabaram por seguir aspectos sociais diferentes, aonde pôr fim a EF pode ter características próprias. A disciplina foi oficialmente incluída na escola no ano de 1851, através da reforma Couto Ferraz, que tinha como objetivo uma série de medidas para melhorar o ensino. “[...] Três anos após a reforma, no ano de 1854, a ginástica torna-se disciplina obrigatória no primário e a dança no secundário.” (BENVEGNÚ JÚNIOR,

2011, p.4)

Nos anos 80 a “esportivização” da EF ganhou força, com a chegada de modalidades competitivas vindas de fora do país e com a escolarização propriamente dita da disciplina, que passa a poder contar com o futebol, por exemplo, dentro dos seus programas de ensino. Assim, o termo “esportivização” passou a constituir um processo no qual os passatempos, divertimento, brincadeiras e jogos passam a assumir uma prática institucionalizada denominado desporto (BRASIL, 1997).

A partir daí as metodologias e ferramentas pedagógicas puderam então ser direcionadas a cada nível de escolarização, ou seja, as crianças menores com a ludicidade, jogos e brincadeiras, os jovens e adolescentes com os fundamentos dentro de cada modalidade, regras e noções de organização (BRASIL, 1997).

O método lúdico é muito similar ao brincar, sendo importante meio de desenvolvimento total durante a infância, de modo especial em crianças das séries iniciais. O desenvolvimento infantil é realizado através da experiência social da criança. A imitação de situações cotidianas dos adultos cria um aprendizado pleno (VIEIRA; RODRIGUES, 2016, p.1).

De acordo com Scheiber (2010) apud Vieira e Rodrigues (2016, p.1):

Todos os exercícios que possuem características de jogo, brinquedo ou brincadeira são englobados no aspecto lúdico. O jogo é uma regra, a brincadeira é o ato de brincar e o brinquedo é o objeto manipulável. São conceitos distintos, mas reunidos dentro do mundo lúdico.

A brincadeira é fundamental na formação de indivíduos que saibam enfrentar barreiras, improvisar nas mais diversas situações, refletir e criticar sobre o que lhe é disposto. Com as brincadeiras a criança resolve conflitos internos, potencializando aspectos emocionais e psicossociais. Ademais, os jogos propiciam uma interação social. A coletividade é entendida e estimulada: os atos não são apenas de uma pessoa, mas sim de toda a equipe (VIEIRA; RODRIGUES, 2016).

Na EF o professor pode estimular o desenvolvimento do respeito, do trabalho em grupo, do esforço para a superação, da responsabilidade, autocontrole e participação. Ou seja, é o progresso de aspectos positivos entre as pessoas e as instituições (VIEIRA; RODRIGUES, 2016).

O professor, através de uma formação lúdica, conhece-se melhor, desbloqueando resistências naturais ao jogo e ao brinquedo. O educador, nesta temática, vê nas brincadeiras um importante instrumento pedagógico (IAVORSKI; VENDITTI JUNIOR, 2008). (VIEIRA; RODRIGUES, 2016).

A ludicidade é uma importante fonte prática de ensino, sendo cada vez mais entendida e aprofundada de modo científico. No atual contexto de descaso e mazelas atinentes à promoção governamental da educação, o instrumento lúdico é uma

possibilidade de renovação do cotidiano em sala de aula, cabendo ao professor de EF ponderar teoria e prática, visando sempre o bem-estar dos educandos (VIEIRA; RODRIGUES, 2016).

Nos últimos anos as atividades recreativas e a EF Escolar vêm ganhando mais enfoque sendo discutida em seminários, congressos e já sendo utilizadas nas escolas visto os benefícios também para o desenvolvimento a longo prazo. Para Silva e Gonçalves (2010): “[...] as atividades recreativas têm uma importância na formação de todo ser humano, compreendendo seu desenvolvimento integral (motor, social e cognitivo).”

Uma das motivações para esse crescimento é a percepção da importância dessa prática em todos os momentos da educação básica, inclusive na educação infantil. Para Freire (2011), “[...] as crianças brincam, e com muita intensidade em sua fase pré-escolar e brincam, também, quando não estão em horário de aula. As crianças são especialistas em brincadeiras.”

Com isso se faz necessário, quando pensamos em atividade física escolar, principalmente para a educação infantil, pensarmos em atividades recreativas. Ao resgatar brincadeiras tradicionais como pique-esconde, pega-pega, pular corda, dentre outras, o professor demonstra às crianças as possibilidades extra tecnológicas. Nos dias atuais, os brinquedos eletrônicos são o principal meio das crianças se divertirem. Porém, tais instrumentos podem não ser a opção mais saudável ou que melhor desenvolva os aspectos fundamentais da criança. Assim, mais uma vez a ludicidade mostra sua importância, sendo um meio de demonstração de brincadeiras antigas, muitas vezes esquecidas pela vinda da “Era Eletrônica” (VIEIRA; RODRIGUES, 2016).

Por estes e diversos outros motivos que a ludicidade é essencial ao ser humano, não apenas como método recreativo, mas como proposta de busca por conhecimento. O desenvolvimento individual proporcionado pela ludicidade, interligado a fatores sociais e culturais proporcionam uma boa saúde física e mental, colaborando para o desenvolvimento integral e global do indivíduo em seu processo de conhecimento (IAVORSKI; VENDITTI JUNIOR, 2008).

Os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos para o desenvolvimento de potencialidades. O professor de EF trabalha como provedor do ensino lúdico, sendo mediador para que não haja cobranças excessivas e sim um convívio prazeroso durante a aula. Desenvolver habilidades e capacidades nos

primeiros anos de vida pode trazer benefícios no futuro. E, sem dúvida, a melhor forma de trabalhar como os “pequenos” é através de brincadeiras (VIEIRA, Luciene Batista, RODRIGUES, Elaine Aparecida Fernandes 2016).

3 Material e Métodos

Quanto aos fins, a pesquisa foi classificada em pesquisa descritiva-exploratória, que visa esclarecer os fatores que contribuíram para ocorrência de determinado fenômeno, porque visa esclarecer quais os fatores que afetam, de forma positiva ou negativa (VERGARA, 2006).

“Quanto aos meios onde a investigação será realizada, a pesquisa pode ser classificada como pesquisa de campo.” (VERGARA, 2006).

Segundo Gonçalves (2001) A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...].

A pesquisa possui natureza qualitativa, em que este preza pela qualidade das informações, precisando ter um aprofundamento maior sobre o assunto, sendo definidas técnicas de interpretação como questionários e até mesmo entrevistas.

Fizeram parte da amostra 19 professores de EF da rede de ensino do município de Lages, SC, escolhidos de forma aleatória. Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário eletrônico (Google Forms®).

O estudo foi submetido ao CEP e aprovado pelo Número do Parecer: 4.959.315. Os participantes assinaram o Termo de consentimento Livre e Esclarecido TCLE recebendo todas as informações sobre o trabalho.

4 Resultados e Discussão

Em relação a pergunta 1, qual o conteúdo/método mais utilizado em suas aulas de EF, foram obtidas as seguintes respostas (tabela 1): jogos, brinquedos e brincadeiras (n=11, 44,4%), cantigas de roda, músicas e dança e teatro de fantoches (n=5, 27,6%), método progressional de desenvolvimento (n=1, 5,6%) e abordagem cognitivista (n=1, 5,6%).

Tabela 1. Conteúdos/métodos trabalhados em aula.

| | f | % |
|---|----|-------|
| Jogos, brinquedos e brincadeiras e atividades lúdicas | 11 | 61,1% |
| Cantigas de roda, músicas e dança e teatro de fantoches | 5 | 27,6% |
| Método progressional | 1 | 5,6% |
| Abordagem cognitivista | 1 | 5,6% |
| Total | 18 | 99,9% |

Conforme Marques (2012) o lúdico como forma metodologia de ensino e na aprendizagem pode então ser um meio de desenvolvimento da criança em vários aspectos, não somente no cognitivo, este método não só ajuda a aprendizagem como proporciona que sejam desenvolvidas a criatividade e a autonomia.

Se durante a graduação os professores tiveram acesso ao conceito de ludicidade e aspectos lúdicos, aparecem as respostas, sim (n= 15, 78,9%) e não (n=4, 21,1%).

Alguns estudos (FARIA; COSTA, 2016; MOREIRA et al., 2017; D'AVILA; SILVA, 2018) enfatizam a importância e contribuições das atividades lúdicas, ministradas pelos(as) professores(as) de EF, para o desenvolvimento motor, cognitivo, psicológico e social da criança. Desta forma a formação básica do professor de EF deve oferecer esta possibilidade de aprendizagem.

Se os professores seguem as diretrizes de ensino da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), (n=18, 94,7%) responderam sim e (n=1, 5,3%) não.

Daólio (2002) afirma que os grandes planejamentos, além de não contemplarem todas as realidades, podem ser utilizados como modelos estanques para o desenvolvimento das aulas, situação que nega os pressupostos que a discussão cultural da EF defende. O autor concorda com o uso dos planejamentos apenas quando tomados como referência, atualizados constantemente, construídos e debatidos com os próprios alunos, de acordo com o projeto escolar, considerando os contextos nos quais serão aplicados.

Questionados sobre a frequência que aplicam trabalhos lúdicos em suas aulas, os professores responderam sim (n=10, 52,6%) e não (n=6, 31,6%) e talvez (n=3, 15,8%) esporadicamente.

É pertinente que o lúdico utiliza ferramentas que permitem a inclusão da criança ao saber, devido esta prática proporcionar momentos prazerosos e a

integração na desse modo (a característica necessária para o desenvolvimento infantil) (ALMEIDA, 2009).

No que se refere ao planejamento dos professores, eles se baseiam (tabela 2) nos Parâmetros Curriculares Nacional (PCN) (n=5, 26,3%), BNCC (n=17, 89,5%), Internet (mídias eletrônicas, sites) (n=14, 73,7%), experiência própria (n=10, 52,6%) e Livros (n=11, 57,9%).

Tabela 2. Base do planejamento.

| | f | % |
|--------------------------------------|----|-------|
| PCN | 5 | 26,3% |
| BNCC | 17 | 89,5% |
| Internet (mídias eletrônicas, sites) | 14 | 73,7% |
| Experiência própria | 10 | 52,6% |

“Planejar é decidir, escolher, prever, sendo, pois, essa a condição de todo o trabalho, incluindo o de ensinar, aprender, estudar, não se pode trabalhar com improvisações.” (JAHN, 2004, p.24)

O Planejamento geral das atividades de uma escola: “[...] é o processo de tomada de decisão quanto aos objetivos a serem atingidos e a previsão das ações tanto pedagógicas, como administrativas, que devem ser executadas por toda a equipe escolar, para o bom funcionamento da escola.” (JAHN, 2004, p.25)

Os professores foram questionados se o lúdico contribui com o desenvolvimento psicomotor da criança, todos responderam que sim (n= 19, 100%).

Que para Siva e Poozzi (2014), o professor de EF não deve pensar somente em uma atividade focada apenas no desenvolvimento motor das crianças, mais também analisando a totalidade do aluno para que seja algo que leve a uma formação crítica, criativa e lúdica de algo direcionado para formação do corpo das crianças.

Já para Dohme (2003) o professor de EF tem de conhecer seu aluno, para que através disso ele possa criar aulas onde potencializará suas habilidades que possui e podendo assim desenvolver, potencializar e harmonizá-las para sua vida. Dando este estímulo o professor estará influenciando muito o aluno a aprender.

Sobre quais as brincadeiras lúdicas se aplicam nas aulas, (tabela 3) os professores responderam: jogos em geral e brincadeiras (n=9, 56,25%), música, dança, cantigas (n=4, 25%), que trabalhe a saúde mental e motora (n=1, 6,3%), recompensas como bombons ou jogos de tabuleiro (n=1, 6,3%) e circuitos lúdicos, pintura e gincanas (n=1, 6,3%). De 19, apenas 16 responderam.

Tabela 3. Brincadeiras lúdicas desenvolvidas em aula.

| | f | % |
|---------------------------------------|----|--------|
| Jogos em geral e brincadeiras | 9 | 56,25% |
| Música, dança, cantigas | 4 | 25% |
| Trabalhe a saúde mental e motora | 1 | 6,25% |
| Recompensas | 1 | 6,25% |
| Circuitos lúdicos, pintura e gincanas | 1 | 6,25% |
| Total | 16 | 100% |

A criança quando esta brincando aprende muito e com isso por meio das mesmas e de muitos movimentos, também do seu convívio com objetos e em ambientes com mais crianças, ela por si desenvolve suas potencialidades e acaba descobrindo várias habilidades (DENARDI; KOBBS; BENVENUTTI 2020).

Para Kishimoto (1994) apud Rodrigues (2018, p.33):

[...] o brincar é o lúdico em ação, essa ação é desempenhada pela criança ao realizar as regras do jogo. Se formos conceituar jogos, brincadeira e brinquedo, podemos falar que: a brincadeira diz respeito ao comportamento espontâneo ao executar uma atividade das mais inúmeras. O jogo é uma brincadeira que envolve regras, estabelecidas pelos participantes.

O brinquedo é reconhecido como objeto da brincadeira (FRIEDMANN, 1996).

O jogo satisfaz necessidades da criança, especialmente a necessidade de “ação”. Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação. Não sendo o jogo aspecto dominante da infância, ele deve ser entendido como “fator de desenvolvimento” por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.66).

De acordo com Laban (1990) a dança na educação tem por objetivo ajudar na relação corporal com tudo da existência. Percebe-se que o seu ensino possui diversidade de elementos a estarem desenvolvidos dentro e fora da escola e, como forma significativa de entendimento para a construção do ser humano é que se compreende a necessidade de desenvolvê-la nas aulas de EF. Pois sem perspectiva ingênua de que esse conteúdo não passa de uns “passinhos”, não é possível ignorar o papel social, cultural e político do corpo em nossa sociedade e, então, da dança.

Quanto as brincadeiras que os alunos mais mostram interesse de praticar nas aulas de EF, conforme os professores (tabela 4), aparece: futebol (n=3, 16,7%), amarelinha (n=16, 88,9%), jogos de tabuleiros (n=10, 55,6%), bambolê (n=13, 72,2%), e fantoches (n=14, 77,8%). De 19, apenas 18 responderam.

Tabela 4. Brincadeiras que os alunos mais mostram interesse em praticar

| | f | % |
|--------------------|----|-------|
| Futebol | 3 | 16,7% |
| Amarelinha | 16 | 88,9% |
| Jogos de tabuleiro | 10 | 55,6% |
| Bambolê | 13 | 72,2% |
| Fantoches | 14 | 77,8% |

Considerado por Huizinga (1971) como um ato que expressa a liberdade de ação e proporciona prazer, o lúdico permeia tanto os jogos infantis, como as representações litúrgicas e teatrais, as atividades recreativas, as competições e os jogos de azar.

Levando em conta os materiais que a escola dispõe para trabalhos lúdicos na EF, foi obtido par não (n=8, 44,4%) e sim (n=10, 55,6%) oferecem materiais, sendo entre 19, apenas 18 responderam.

Segundo Vygotsky (2001), é a partir dos vários materiais lúdicos e das brincadeiras que as crianças têm mais facilidade para aprender o que é proposto. É importante que o adulto compreenda quais os materiais que podem ajudar, facilitar e favorecer o progresso e aprendizagem das crianças.

Nesse sentido, Garon (2002) criou um sistema que permitiu às educadoras organizar e analisar os diferentes tipos de materiais lúdicos/brinquedos. De acordo com o sistema ESAR¹, instrumento de classificação e de análise, os materiais lúdicos subdividem-se em quatro categorias, sendo elas: de exercício, simbólico, de acoplagem e de regras.

Sobre quais os componentes para o desenvolvimento psicomotor infantil os professores acreditam que a ludicidade tem papel direto, (tabela 5), obtivemos resultados para coordenação motora (n=13, 68,4%), aprendizagem, criatividade e autoestima (n=14, 73,7%), atenção, comunicação, desenvolver autoimagem (n=15, 78,9%), percepção do espaço (n=11, 57,9%) e consciência corporal (n=11, 57,9%). Dezoito dos dezanove professores reponderam.

¹ E para jogo de exercício; S para jogo simbólico; A para jogo de acoplagem e R para jogo de regras simples ou complexas. Garon apud Friedamn (1998).

Tabela 5. Psicomotricidade e ludicidade.

| | f | % |
|--|----|-------|
| Coordenação motora | 13 | 68,4% |
| Aprendizagem, criatividade e autoestima | 14 | 73,7% |
| Atenção, comunicação, desenvolver autoimagem | 15 | 78,9% |
| Percepção do espaço | 11 | 57,9% |
| Consciência corporal | 11 | 57,9% |

Para a maioria dos grupos sociais, a brincadeira é consagrada como atividade essencial ao desenvolvimento infantil. Historicamente, ela como lúdico sempre esteve presente na educação infantil, único nível de ensino que a escola deu passaporte livre, aberto à iniciativa, criatividade, inovação por parte dos seus protagonistas (LUCARIELLO, 1995).

A brincadeira é essencial para o desenvolvimento infantil na proporção que a criança pode mudar e elaborar novos significados. Quando ela é bem pequena, bem motivada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, dando um novo significado, o que mostra seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO 2006).

5 Considerações Finais

Com base nos dados adquiridos foi constatado que a maioria dos professores entrevistados compreendem que a ludicidade tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança, percebemos que auxilia o desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor das mesmas.

Levando em conta o que foi observado os jogos e brincadeiras como fórmula de ensino, é integrar valores para uma aprendizagem completa tendo como base o lazer e a diversão.

Desta forma este trabalho procurou aprimorar e unir conhecimentos que estimule a utilização de atividades lúdicas, destacando-se sua importância para a constituição do indivíduo e no ambiente escolar.

Afinal inserir o lúdico no processo educacional é fundamental, sendo o resultado mais visível, a criança aprende prazerosamente e fixa o conteúdo com mais facilidade, uma vez que os jogos, as brincadeiras podem ser consideradas valiosos

automovéis de aprendizagem e de outra forma a criança se torna mais carinhosa levando assim o entendimento.

Referências

ALMEIDA, Anne. **Recreação**: ludicidade como instrumento pedagógico. Cooperativa Fitness, jan. 2009. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 12 de set. 2021.

BENVEGNÚ JÚNIOR, Arnaldo Elói. Educação Física escolar no Brasil e seus resquícios históricos. **Revista de Educação do IDEAU**. Vol. 6 – Nº 13 - Janeiro - Julho 2011. Disponível em: https://www.bage.ideau.com.br/wp-content/files/mf/c6c2c313da7798b65af08ed1f95e79de151_1.pdf. Acesso em: 22 abril de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 22 abril de 2022.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>. Acesso em: 22 abril de 2022.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**: São Paulo: Cortez, 1992. Disponível em: https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/8de13-anselmo,-alinea-candido.-jogos-e-brincadeiras...-lages,-unifacvest,-2012_2.-curso-de-educacao-fisica..pdf. Acesso em: 12 de abril de 2022

D'AVILA, A. S.; SILVA, L. O. Educação Física na Educação Infantil: o papel do professor de Educação Física. **Revista Kinesis**, v. 36, n. 1, p. 44-57, jan./abr., 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/kinesis/article/view/31365/pdf>. Acesso em: 15 set. 2021.

DAÓLIO, Jocimar. A cultura da/na Educação Física. Tese (livre docência) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivencia/article/view/2175-8042.2016v28n48p96/32565>. Acessado em: 22 abril de 2022.

DARIDO, S.C. **Educação física na escola**: questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DENARDI, Andreia; KOBBS, Vanessa Lucia; BENVENUTTI, Felipe Augusto. **Brincadeiras, jogos e a educação física na educação Infantil**, Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/bitstream/handle/1/774/DENARDI%2c%20Andreia%3b%20KOBBS%2c%20Vanessa%20L%2c%3bacia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acessado em 22 abril de 2022

DOHME, V. **Atividades lúdicas na Educação**: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

FARIA, B. B.; COSTA, C. R. B. Educação Física e atividade Lúdica: O papel da ludicidade no desenvolvimento Infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 1., v. 9. p. 136-155, out./nov., 2016. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/educacao-fisica-e-atividade-ludica>. Acesso em: 15 set. 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e terra, 2011. Disponível em: <https://sinpefepar.com.br/confira-artigo-sobre-recreacao-e-a-e-f-escolar/>. Acessado em: 13 set. 2021.

FRIEDMANN. A. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. 4.ed. São Paulo: Abrinq, 1996. Disponível: <https://repositorio.uninter.com/bitstream/handle/1/774/DENARDI%2c%20Andreia%3b%20KOBS%2c%20Vanessa%20L%2c%3bacia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acessado em: 22 abril de 2022.

GARON, D. **Le Système ESAR: Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et des jouets**. Paris: Édition du Cercle de la Librairie. 2002. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/uiips/article/view/20671/15454>. Acessado em 28 abril de 2022.

GARON, D. in Friedmann, A. et.al. O direito de brincar: A Brinquedoteca. Ed. Scritta. 4.ed. São Paulo, 1998.

GONÇALVES, Elisa Pereira. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2001.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva/Edusp, 1971. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/7Kmsx5Qy6M45w4v6FSrNRpc/?lang=pt>. Acessado em: 22 abril 2022.

IAVORSKI, J; VENDITTI JUNIOR, R. A **ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola**: reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas. **Revista Digital** - Buenos Aires - Año 13 - N° 119 - Abril de 2008. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd119/a-ludicidade-no-desenvolvimento-e-aprendizado-da-crianca-na-escola.htm>. Acesso em: 15 abr. de 2021.

JAHN, Â. B. O Planejamento das Aulas de Educação Física dos Professores que Atuam em uma Escola Pública de Santa maria (RS). 2004. 119 f. **Dissertação (Mestrado em educação)** - Universidade Federal De Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2004. Disponível em: <https://attena.ufpe.br/bitstream/123456789/28972/1/SANTOS%2c%20ERICK%20THIAGO%20DOS.pdf>. Acesso em 18 de abril 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchila. **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação**. 14.ed. São Paulo, 2011. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/10815/1/21445780.pdf>. Acesso em 22 abril 2021.

LABAN, Rudolf. **Dança Educativa Moderna**. São Paulo, SP: Icone Editora, 1990.
MARQUES C. L., Metodologia do Lúdico na prática docente para melhoria da aprendizagem na educação inclusiva. **Revista EIXO**. Inst Federal de Brasília, v.1, n.2, 2012. Disponível em: <http://revistaeixo.ifb.edu.br/index.php/RevistaEixo/article/view/56>. Acesso em: 11 abril 2022.

LUCARIELLO, J. Mind, culture, person: elements in a cultural psychology. *Human Development*, 38, 2-18. 1995. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/yWnWXkHcwfjcnqKVp6rLnwQ/?format=pdf&lang=pt>. Acessado em: 01 maio de 2022.

MOREIRA, A. C. A. et al. A importância do lúdico na Educação Física para o desenvolvimento integral e inclusivo. **Revista Gestão Universitária**, 2017. Disponível em: <http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos/a-importancia-do-ludico-na-educacao-fisica-para-o-desenvolvimento-integral-e-inclusivo>. Acesso em: 15 set. 2021.

NERIS DE QUEIROZ, Norma Lucia; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. **Brincadeira e desenvolvimento infantil**: um olhar sociocultural construtivista. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/yWnWXkHcwfjcnqKVp6rLnwQ/?format=pdf&lang=pt>. Acessado em: 01 maio de 2022.

RODRIGUES, Renato; GONÇALVES, José Correa. **Procedimento de metodologia científica**. 9. ed. Lages, SC. PAPERVEST. 2020.

SCHREIBER, Z. T. M. **Ludicidade: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil**. 2010. Trabalho de Conclusão de curso (Licenciatura Pedagogia), Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Gravataí, 2010.

SILVA, A.; POZZI, M. L. B. **Olhares sobre o corpo: educação física escolar**. São Paulo: All Print Editora, v.1, 2014.

SILVA, T. A. C., GONÇALVES, Kaoê. **Manual do lazer e recreação**: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo. Phorte, 2010.

SOARES, C. L. **Educação física**: raízes européias e Brasil. Campinas, SP: Autores Associados, 1994.

VYGOTSKY, L. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes. 2021.

VERGARA, S. C. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração**. 7.ed. São Paulo: Editora Atlas, 2006.

VIEIRA, Luciene Batista; RODRIGUES, Elaine Aparecida Fernandes. O Ensino Lúdico Nos Anos Iniciais. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento**, Ano 01, Edição 11, Vol. 10, pp. 136-153. Novembro de 2016. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-ludico-nos-anos-iniciais#:~:text=O%20m%C3%A9todo%20l%C3%ADdico%20%C3%A9%20muito,adultos%20cria%20um%20aprendizado%20pleno>. Acesso em: 04 junho de 2021.

STANCK, Juliane Mota. O trabalho com o lúdico na Educação Física. **TCC Curso de Licenciatura em Educação Física**. Lages, SC, Centro Universitário UNIFACVEST, 2022. Orientador SOUSA, Francisco José Fornari Sousa. Defesa em 11 de julho de 2022.