



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUI –
CAMPUS ANGICAL
CURSO: ESPECIALIZAÇÃO EM ATIVIDADES FÍSICAS PARA OS CICLOS
INICIAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

**AS BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA
NAS SÉRIES INICIAIS: UM ESTUDO DE CASO.**

Antônio Willians Alves do Nascimento; Xhirleijone Ferreira da Silva; Layanna Cibelle
Sousa Assunção Carvalho.

RESUMO

Quando perguntarmos aos professores se a Educação Física traz benefícios para as crianças de primeiro ao quinto ano, certamente as respostas serão afirmativas. Mas quando perguntarmos de quais formas e como isso ocorre certamente os mesmos terão dificuldades para responder, ou seja, muitos professores trabalham de determinadas maneiras sem saber ao certo o quê e por que fazem. Os professores muitas vezes são guiados pelo senso comum que certamente traz grandes prejuízos para a Educação e a Sociedade. Assim, o objetivo dessa pesquisa qualitativa é mostrar o importante papel da ludicidade, ou seja, das brincadeiras, nas aulas de Educação Física nas séries iniciais, pois utiliza o maior recurso didático que possui: o corpo nas suas diversas dimensões. A pesquisa foi realizada através de aulas semanais, de 45 minutos, com observações dentro e fora da sala de aula, tendo como referência um questionário aplicado aos professores. Observou-se que a ludicidade funciona como um interventor e facilitador da aprendizagem no espaço escolar. O lúdico auxilia na socialização das crianças umas com as outras, e o professor deve estar atento a todos os tipos de mudanças nos alunos para que possa acompanhá-los de forma ativa, adaptando suas aulas de acordo com suas necessidades. Verificou-se que nem sempre a escola valoriza esse fenômeno no cotidiano de suas práticas educativas. Constatou-se que os professores tem como definição do lúdico, o jogo e o brincar e que ludicidade é brincar com algo concreto. A maioria dos professores pesquisados, sempre que possível, utiliza o lúdico como instrumento de aprendizagem em sua prática pedagógica, com a utilização de jogos, o desenvolvimento de brincadeiras, de materiais concretos, dentre outros.

Palavras Chave: Educação Física, Ensino Fundamental, Ludicidade.

ABSTRACT

When we ask teachers whether Physical Education brings benefits for children from the first to fifth year, certainly the answers will be yes. But when we ask what forms and how they are certainly the same will have difficulties to respond, is many teachers work in certain ways without knowing for sure what and why they do. Teachers are often guided by common sense which certainly brings great harm to Education and Society. Thus, the objective of this qualitative research is to show the important role of playfulness, that is, of the games, in the physical education classes in the initial grades, because it uses the greatest didactic resource that has: The body in its various dimensions. The research was carried out through weekly classes, of 45 minutes, with observations inside and outside the classroom, with reference to a questionnaire applied to teachers. It was observed that playfulness functions as an intervener and facilitator of learning in the school space. The playful auxiliary in the children's socialization with the others, and the teacher must be attentive to all kinds of changes in the students so that he can follow them in an active way, adapting their classes according to their needs. It was verified that not always a school values this non-daily phenomenon of its educational practices. It was found that teachers have as a definition of play, play and play and that playfulness is playing with something concrete. The majority of teachers surveyed, whenever possible, use play as an instrument of learning in their pedagogical practice, with the use of games, the development of games, concrete materials, among others.

Keywords: Physical Education, Elementary Education, Playfulness.

1. INTRODUÇÃO

O processo ensino/aprendizagem pode acontecer das mais variadas formas, aprende-se inclusive por meio de brincadeiras com fins pedagógicos nas quais o aluno não se limita em apenas repetir o que lhe foi instituído, mas principalmente em produzir ações por meio do lúdico. Com isso pode-se contribuir para que o discente reflita em relação a sua postura nas aulas de educação física. (ALMEIDA, 2000).

A nova visão que obstrui as barreiras do “brincar por brincar” proporciona ao aluno uma interpretação reflexiva diante de suas ações, levando-os a atribuir sentido às suas escolhas, além de refletir perante as mesmas. Biscoli (2015) tenta definir a diferenciação entre brincar e jogar pelo aparecimento de regras. Conforme a autora, a utilização de regras pré-estabelecidas designa o ato de jogar. Já a brincadeira é a ação que a criança tem para desempenhar as regras do jogo na atividade lúdica. Utiliza-se do brinquedo, mas ambos se distinguem (BISCOLI, 2015).

O lúdico pode assim ser visto como um mecanismo que garante ao sujeito manter certa distância em relação ao real, dando espaço para que este desenvolva sua subjetividade menos individualizada, e mais coletiva, ou seja, uma visão mais centrada para o todo. E a partir desse enfoque e com uma metodologia voltada para uma ampla performance da ludicidade como alternativa para melhor aproveitamento das aulas de educação física priorizando uma aprendizagem voltada para o “saber fazer fazendo. Onde as criança procura o jogo e as brincadeiras como uma distração, ao mesmo tempo que aprende (BISCOLI, 2015).

Segundo Dewey (2013) é papel da escola oferecer condições para a criança exprimir, em suas atividades a vida em comunidade. Ainda conforme esse autor o sucesso da educação será alcançado quando a escola possibilitar estreitas relações entre atividades instintivas da criança, interesse e experiências sociais.

Para Piaget (2008), o jogo possibilita à criança se desenvolver, visto que por meio das brincadeiras ela avança facilitando a tomada de consciência e autonomia, liberando emoção através de sua percepção, desembocando na alegria e o prazer da aprendizagem. Piaget (1984) defende que a inteligência, a aprendizagem e a construção do conhecimento estão relacionadas, ainda descreve quatro estruturas básicas dos jogos, que vão se sucedendo e se sobrepondo nesta ordem: Jogo de exercício, Jogo simbólico/dramático, Jogo de construção, Jogo de regras.

Melo e Valle (2015) afirmam que o brinquedo possibilita o desenvolvimento infantil em todas as dimensões, o que inclui a atividade física, a estimulação intelectual e a socialização. As autoras afirmam ainda que a brincadeira promove a educação para hábitos da vida diária, enriquece a percepção, desperta interesses, satisfaz a necessidade afetiva e permite o domínio das ansiedades e angústias. Avaliar a dimensão do autoconhecimento dos alunos nas aulas de educação física é um aspecto muito importante, que deve ser levado em conta em todos os programas educativos. Há que se atentar para as relações de amizade que os alunos estabelecem e as estratégias que podem reforçar, de forma natural, as relações entre eles, o que contribui positivamente para sua conduta em sociedade.

Nesta abordagem as discussões quanto à estrutura dos jogos inclui, ainda, os jogos de construção como transição no meio físico e social da criança, onde realmente ocorrem os jogos que os relaciona com as condutas lúdicas. Neste aspecto, os jogos são estruturas importantes para a inteligência humana,

considerando-se este um espaço em que a criança está explorando e construindo o saber.

Nas teorias dos autores em relação à importância do lúdico como metodologia para uma aprendizagem significativa, vimos que por mais importantes e básicos que sejam, e fundamentados em princípios nos quais o educando não só é capaz de aprender, como e principalmente de interagir com o meio, de acordo com seu potencial, e consequentemente respeitando as limitações e o espaço do outro. Pode-se considerar como bem consolidada a ideia de que com o lúdico a aprendizagem acontece de forma significativa, e principalmente reflexiva (DEWEY, 2013).

Tendo em vista a importância da disciplina de Educação Física para os alunos em seus aspectos práticos, afetivos e conceituais, salienta-se a necessidade de inovação nas metodologias que enfoquem no dinamismo das aulas e na relevância do lúdico para promover a motivação e participação dos alunos nas aulas contribuindo para um melhor aproveitamento das mesmas (FRIEDMANN, 2011).

Diante do exposto, o presente trabalho objetivou analisar a importância das brincadeiras como instrumento de auxílio no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de educação física das séries iniciais da Educação Básica, no contexto da Escola Municipal Valdulce Ribeiro, localizada no município de São Gonçalo do Piauí, conforme o ponto de vista dos professores.

2. METODOLOGIA

Foi realizada uma pesquisa de campo com a finalidade de analisar a visão dos docentes graduados em Educação Física sobre a temática: uso das brincadeiras como ferramenta de ensino de educação física nas séries iniciais da Educação Básica.

Trata-se de um estudo qualitativo, descritivo e exploratório (GIL, 2014), no qual se busca desenvolver uma análise reflexiva, ou seja, busca-se descrever a problemática e explicar os fenômenos a partir do acompanhamento direto buscando realizar pesquisa de opinião, observação de atitudes e motivação. Como procedimento metodológico foi escolhido estudo de caso, análise do trabalho e intervenção direta procurando conhecer e interpretar a realidade no âmbito escolar.

Na pesquisa de campo utilizou-se como instrumento de avaliação um questionário aplicado aos professores (APÊNDICE I). Este estudo se caracteriza como um estudo de caso. A pesquisa assumiu um caráter exploratório a fim de aprofundar os conhecimentos relacionados ao problema bem como, buscar a compreensão do assunto a partir de pontos de vistas de diferentes autores sobre o tema abordado.

Com foco na importância que outorgam aos professores as atividades recreativas e lúdicas e a importância que estas concedem ao desenvolvimento dos alunos, mediante a utilização das atividades lúdicas dentro do processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física, foram observadas 05 (cinco) aulas de Educação Física, ministradas pelos professores da escola citada e, em seguida, foi elaborado um relatório abordando os aspectos relevantes observados pelo pesquisador durante as aulas. Após a observação, os professores foram convidados a responder um questionário previamente preparado com seis questões, abertas e fechadas, a sua maioria subjetiva.

De posse destas informações coletadas foi feita a análise para verificação se os educadores consideram necessária a aplicabilidade das atividades lúdicas nas aulas de educação física. Desse modo ao realizar o estudo de caso referente ao tema proposto foi possível observar, analisar e comparar resultados dando mais significado às questões relacionadas ao objeto de estudo.

Por meio do instrumento de avaliação, buscou-se identificar e caracterizar as brincadeiras lúdicas na escola, assim como sua importância para o ensino-aprendizagem dos alunos, reforçando dessa maneira a importância da ludicidade nas aulas de Educação Física Escolar.

A pesquisa foi realizada entre os meses de outubro e novembro de 2016. Foram pesquisados 05 (cinco) professores de uma escola municipal, do município de São Gonçalo do Piauí – PI. Todos os professores têm curso superior em Educação Física com pós-graduação. Todos os professores entrevistados atuam no ensino fundamental e consentiram previamente a participação no estudo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O lúdico se apresenta na vida de todas as pessoas, motivando a criatividade e o relacionamento entre elas. O lúdico é uma palavra de origem latina: “ludus”, que significa “jogo”. Poderia significar somente jogar, mas com a sua evolução tornou-se o que hoje podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas (ALMEIDA, 2009).

A partir do que foi extraído da realidade estudada em uma escola Municipal, localizada no município de São Gonçalo do Piauí – PI, percebeu-se que as aulas de educação física do ensino fundamental menor (de 1º ao 5º ano) são ministradas por professores formados que se baseiam em um documento/projeto realizado em conjunto com os demais professores de educação física da escola e anexado ao Projeto Político Pedagógico da escola. Esse projeto é feito anualmente, e compreende apenas esportes cooperativos e os esportes coletivos. Embora, essas unidades sejam muito exploradas na Educação Física Escolar, principalmente os esportes coletivos, ainda existe uma deficiência na estruturação bem como na perspectiva de ensino-aprendizagem dos conteúdos conceituais, procedimentais e principalmente os atitudinais, além de uma deficiência quanto aos demais conteúdos considerados primordiais nessa etapa do ensino como jogos e brincadeiras, brincadeiras tradicionais, conhecimentos sobre o corpo, atividades rítmicas e expressivas, ginástica formativa, etc.

De acordo com o professor A.F.S (31 anos):

Para garantir um ensino de qualidade além de diversificar os conteúdos na escola é preciso aprofundar os conhecimentos, ou seja, trata-los nas três dimensões, abordando os diferentes aspectos que compõem as suas diferentes significações. Ou seja, quando for tratar o futebol, faz-se necessário ir além do fazer (técnicas e táticas), a fim de abordar sua presença na cultura; suas transformações ao longo da história, dificuldades da expansão do futebol [...] Ou seja, é preciso ir além do costumeiro jogar.

Observou-se que as turmas são divididas por gênero, sendo assim, existe claramente uma divisão entre meninos e meninas no contexto das aulas de educação física, impossibilitando a convivência e muitos outros fatores primordiais para o desenvolvimento do aluno, no entanto, foi possível perceber que a ludicidade está presente nas aulas para cada gênero, de maneiras distintas.

Os meninos, desde muito cedo estão acostumados com a prática do futsal e através do mesmo constroem uma aula adequada às suas vontades, sem que haja contradições impostas pelo professor. Apesar de estarem sempre praticando a mesma atividade em todas as aulas, fica evidente que existe a vontade, o prazer e uma necessidade de se praticar essa mesma atividade. Eles se sentem felizes e satisfeitos, isso por que essas sensações são provenientes da ludicidade, ou seja, segundo Piaget (2008, p. 65) “são aquelas que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis”. Enquanto para Vygostky (2011, p. 48) “são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos”.

Sendo assim, é possível perceber que a ludicidade está intrinsecamente ligada às atividades que os alunos praticam, considerando ainda que a relação dos alunos é fluente e harmônica, sem brigas e disputas. Apenas a diversão e o respeito pelos colegas de time foram perceptíveis, através disso fica evidente que o futsal é utilizado como ferramenta lúdica para criar valores direcionados à cooperação e ao respeito mútuo.

Na observação realizada durante as aulas das meninas, foi possível perceber que o aspecto da ludicidade não está tão presente nas aulas e as atitudes são um tanto quanto mecânicas e não se intercalam com momentos de prazer, diversão ou aprendizado, tudo parece ser uma forma de obrigação a ser cumprida pelas alunas. De certa forma, as aulas estão descontextualizadas e a vontade predominante é sempre da maioria das alunas, onde a minoria se esquia e causa a evasão das aulas e o desânimo do grupo.

Tratar de ludicidade significa pensar na possibilidade da criança brincar de forma descompromissada, ou seja, sem que haja em todas as situações o intuito de alcançar objetivos secundários, como desenvolver conhecimentos matemáticos, de leitura etc. O ato de brincar é fundamental para a criança desenvolver sua criatividade e expressar-se no mundo. Assim como destaca o professor A.F.S (31 anos): “[...] lúdico pra mim é a brincadeira [...] a brincadeira desenvolve assim a criatividade, mas principalmente a criança aprende a obedecer regras [...]”. Além disso, a ludicidade também pode contribuir para que a criança desenvolva saberes, a aprender brincando, interagindo com seu meio social de maneira mais prazerosa.

Afirma ainda o mesmo professor que ao ouvir o termo ludicidade “[...] eu penso na palavra lúdico, e lúdico, que envolve para a criança algo prazeroso [...]”.

Ressaltam os autores abaixo que:

O jogo e a brincadeira são formas de a criança criar situações para dominar a realidade e experimentá-la. Brincando ela explora o mundo, constrói seu saber, aprende a respeitar o próximo, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto realiza. (MORAES; PULUCENA; SANTOS, s.d., p . 5)

Em relação ao desinteresse dos alunos nas aulas de Educação Física, há uma característica que o torna mais explícito e controlável, isto é, as aulas de educação física, em geral, são pedagogicamente tratadas como atividades de fruição corporal. Enquanto em outras disciplinas os alunos desinteressados podem passar despercebidos, na educação física eles são facilmente localizáveis (POZAS, 2011).

Após algumas semanas de observação foi possível interagir com o meio observado, através de participação nas atividades propostas pelo professor e também incluindo nas aulas, algumas atividades que além da proposta de ludicidade também possuíam a finalidade de ser uma forma de intervenção didática. Neste momento de participação, percebe-se que quando se está envolvido com o meio, de alguma forma você se torna parte do mesmo e sendo assim, é evidente que os alunos não estavam presentes na aula forçosamente e que a liberdade, o prazer, a diversão e toda a descontração que os meninos encontram no futsal é o que os alimenta a alma. Eles se respeitam em nome da atividade, e fazem dela um momento especial na semana.

Marcellino (2009), afirma que ao analisar a criança atual é possível perceber o crescente furto da vivência do lúdico na infância, pois há a negação de tempo, espaço e brinquedo para esta vivência, dificultando que elas produzam sua cultura infantil, independentemente das classes sociais ou do sexo.

Podemos entender o furto do lúdico como a privação da criança ter prazer, aproveitar sua infância. Marcellino (2009) afirma que não existe uma única causa para o furto do lúdico, pelo contrário, são várias. Mas, sem dúvida, uma delas é a seriação do tempo, no qual a criança tem hora para tudo, com agendas repletas de atividades. O adulto “investe” na criança por ela ser vista como uma promessa para o futuro. Desse modo, muitas crianças frequentam curso de Inglês, natação,

catequese, aula de violão, de balé, de espanhol, de informática, de tênis, de equitação, compete às vezes em algumas modalidades esportivas, e não tem tempo livre para brincar, seu tempo é ocupado com atividades extras, para que ela se torne um adulto “perfeito”, afinal o único objetivo é que ela se torne um adulto. A criança é impossibilitada de viver seu presente, a favor do seu futuro (MARCELLINO, 2009).

Portanto, o papel do jogo nessa relação afetivo-emocional e também de aprendizagem requer estudos do caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a percepção, a atenção e aprendizagem. Percebe-se então, que neste contexto o jogo está presente, bem como se presume que estivesse presente em grande maioria das fases da vida desses alunos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade e os comportamentos floresçam.

Vive-se atualmente uma mudança e alternância do fator ludicidade para crianças, jovens e adultos. E através da experiência vivenciada com a turma de gênero feminino foi possível perceber que essa mudança no cenário da ludicidade é real, ou seja, que a experiência lúdica se alimenta, continuamente, de elementos que vêm da cultura geral.

Pode-se perceber que a cultura lúdica não é algo imutável e que essas alterações podem ser válidas de acordo com a situação ou cultura vivenciada. Estamos falando de um espaço virtual, irreal, mas ao mesmo tempo com íntima ligação, agindo até como o prolongamento, com a realidade. Por outro lado o tempo que urge é sempre instantâneo e imediato. Este é o contexto em que se inscrevem as novas configurações do lúdico.

Conforme afirma o professor C. E. L. A. (28 anos):

Ser educador em tempos de mudanças educacionais é uma tarefa árdua, pois estamos marcados pela ansiedade, medo, resistência e ao mesmo tempo esperança. Esse medo muitas vezes impede que o professor tenha em mente e em mãos um planejamento bem estruturado capaz de motivar os alunos e incentivar o desenvolvimento em diversos outros aspectos.

Através dos dados coletados por meio de diálogos com a turma, foi possível perceber que os mesmos não identificam o jogo como uma atividade lúdica, pois acreditam que a ludicidade está em atividades que não possuem regras. No entanto, através de uma conversa longa e construtiva foi possível encontrar ludicidade no

jogo que os meninos estavam participando e delimitar até onde o lúdico se faz importante na vida dos alunos, chegando à ideia principal de que o lúdico é essencial na construção do desenvolvimento dos alunos, isto por que os jogos e as brincadeiras, dependendo de suas pretensões podem ser elementos didáticos fomentadores de desenvolvimento, mas que infelizmente ainda não são muito valorizados em consideráveis contextos.

Brincando a criança aprende a interagir com outras pessoas, além de aprender a compartilhar, cumprir regras e tomar decisões. Dessa maneira, os jogos e as brincadeiras devem ser valorizados na escola, assim como afirmou o professor C. E. L. A. (28 anos):

“[...] é uma experiência que a criança vivencia na aprendizagem, é o brincar, o interagir, com ela, com as outras crianças e com o meio”.

Atualmente discute-se muito o brincar, mas afinal o que significa brincar? Existem várias definições, dentre elas a de que brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, num mundo de fantasia e imaginação. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, dessa forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem.

Segundo Friedmann (2001), o jogo que é desenvolvido na brincadeira é a comunicação da criança com o mundo e também sua forma de expressão. É importante que se entenda que uma atividade lúdica fornece informações que dizem respeito à criança, suas emoções, suas atitudes para com os colegas. Contudo Roloff (2010) afirma que:

O indivíduo está sujeito às influências do meio no qual ele vive e na relação de causas e efeitos desenvolve, não apenas aquilo que possui no interior do seu ser, mas também absorve o que está fora. A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser. A escola, a aula, o professor possuem caráter de imensa importância na formação deste novo mundo e ainda, na recuperação de universos perdidos entre drogas e violências. O lúdico em sala de aula é ingrediente importante para a socialização, observação de comportamentos e valores. (2010, p.1).

Portanto, brincar é altamente produtivo para a criança, no sentido de sua formação plena, pois ela se forma e se desenvolve brincando. Pozas (2011, p. 36) diz que “a brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver em situações sem limitações, mais também com menos riscos”. Afirmar ainda que a brincadeira requer a tomada de decisão, para as crianças a brincadeira não é inata, não é natural, porque produz relações entre elas próprias com outras crianças e supõe-se que tenha uma aprendizagem social.

Apesar de todas as dificuldades encontradas e de fatos observados que distanciaram e minimizaram as participações dos alunos, ainda sim foi possível perceber que principalmente durante as aulas do gênero masculino, os jogos são atividades fomentadoras do desenvolvimento e que as brincadeiras também poderiam vir a ser, no entanto, interligadas ou partilhando do momento da prática dos jogos. Pois os jogos são as principais atividades propostas e praticadas pelos meninos, embora este fato pareça negativo e fora das propostas principais da educação física, é necessário realçar que como foi citado acima, o professor também necessita respeitar a bagagem cultural trazida pelo aluno e que mesmo não tendo conhecimento, é através dos jogos que eles conquistam aspectos conceituais, procedimentais e afetivos que os auxilia no desenvolvimento de maneira holística.

Para o professor R. L. S. (32 anos), “o jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores atualmente, pois ele estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que seja realizado de forma significativa”.

A presença e orientação dos professores são peças chave para que o aluno se sinta seguro, orientado e bem fundamentado no que se propõem a fazer. O professor é quem deve trilhar o caminho, a direção e de modo geral conduzir as aulas.

Nota-se que o professor deve atuar como alguém que entende essa importância e, conseqüentemente, dedica tempo para a brincadeira diariamente dentro da escola. A ideia é fazer da brincadeira um objeto de estudo para conhecer mais os alunos e os processos de desenvolvimento em que ele se encontra. Ao passo que, no momento em que o aluno percebe que existe um professor disposto a desenvolver novas atividades e que estas poderão diretamente ou indiretamente lhe

proporcionar novos aprendizados bem como novas experiências, o aluno se motiva a participar das aulas e a estar presente em momentos dinâmicos e de diversão com toda a turma.

Mediante as informações adquiridas percebeu-se que o professor regente necessita de recursos para lidar, dentro das aulas de educação física com as transformações pelas quais a sociedade passa de modo, a procurar entender o quanto necessário se faz os novos conceitos de lúdico para os alunos. Em determinados momentos presenciados durante as aulas do gênero feminino foi perceptível que o domínio sobre a turma inexistiu por conta das tecnologias presentes nas aulas. Em outros momentos vivenciados com a turma do gênero masculino esse fato não existiu, os alunos se entregaram e vivenciaram as atividades e através delas entenderam o sentido de ludicidade no contexto em que eles estão inseridos e a relevância que a cultura que os mesmos carregam possui nas atividades que desempenham.

Sendo assim, é claro o fato de que as brincadeiras e principalmente o conteúdo dos jogos são parte determinante no dia a dia das aulas de educação física dos alunos do ensino fundamental menor de (1º ao 5º ano), ao passo que os mesmos, através dos jogos também possuem a perspectiva de melhoras comportamentais, psicológicas, físicas e sociais destes alunos. Portanto, é muito importante que o professor tenha em mente ou em mãos no momento da aula um planejamento bem estruturado a respeito de jogos e brincadeiras que sejam capazes de serem elementos didáticos e ao mesmo tempo fomentadores de um bom desenvolvimento.

4. CONCLUSÃO

A ludicidade funciona como um interventor e facilitador da aprendizagem no espaço escolar. Conforme o que se constatou nesta pesquisa, o lúdico auxilia na socialização das crianças umas com as outras, e o professor deve estar atento a todos os tipos de mudanças nos alunos para que possa acompanhá-los de forma ativa, adaptando suas aulas de acordo com suas necessidades. Desse modo, observa-se que o brincar é um meio que o professor dispõe em aula para mediar a relação entre os saberes e os educandos, propiciando o ensino e a aprendizagem

de forma mais fácil e prazerosa. Entretanto, o brincar é, sobretudo, a forma de expressão da criança, como linguagem comunicativa e expressiva da criança, especialmente nos anos iniciais da sua vida.

Embora ressaltado na literatura e pelos entrevistados que a ludicidade que é elemento importante para a formação e aprendizagem da criança, verificamos também que nem sempre a escola valoriza esse fenômeno no seu cotidiano de práticas educativas, ou melhor, geralmente o que é ação corporal não é valorizado no ambiente educacional (como se fosse possível fragmentar corpo e intelecto nas crianças, separando o “momento” do desenvolvimento motor, do desenvolvimento social, intelectual etc.).

Com base neste estudo, podemos perceber que os professores tem como definição do lúdico, o jogo e o brincar e que ludicidade é brincar com algo concreto. Segundo os participantes, o lúdico é importante na medida em que a aprendizagem da criança se torna mais significativa. Nesse sentido, a maioria deles, sempre que possível, utiliza o lúdico como instrumento de aprendizagem em sua prática pedagógica, com a utilização de jogos, o desenvolvimento de brincadeiras, de materiais concretos, dentre outros. A ludicidade é a linguagem da criança, brincar é a maneira pela qual ela se expressa. Sem a ludicidade a escola pode ser considerada pelas crianças como um lugar desmotivador, por não corresponder às suas formas de expressão.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola: 2000.

BISCOLI, I. A. **Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001**. (Dissertação). Centro de Desportes. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

DEWEY, John. **Como Pensamos**. São Paulo: Companhia Editora Nacional. 8ª ed. 2013.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo, Moderna, 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Metodologia da pesquisa científica**. São Paulo: UFTR, 2014.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da Animação**. Campinas, Papirus, 2009.

MELO, L. L.; VALLE, E. R. M. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. **Psicologia argumento**. Vol. 23, n. 40, p. 43 – 48, 2015.

MORAES, A. R. D.; PULUCENA, L. K. C.; SANTOS, L. V. **A ludicidade no contexto escolar**. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/conteudo.php?sid=376&cid=11556&parent=376> Acesso em: 26/11/2016.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

POZAS, D. **Criança que brinca mais aprende mais**: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil. Rio de Janeiro: Senac, 2011. P. 31-41.

ROLOFF, E. M. A importância do lúdico em sala de aula. In: Semana de Letras, 10, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: Edipucrs; 2010. p. 1-9.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

6. APÊNDICE

QUESTIONÁRIO

NOME:

GÊNERO: () Masculino () Feminino

GRAU DE ESCOLARIDADE: () Superior completo () Pós-graduação

1ª) As aulas são realizadas com que base?

2ª) O que significa para o(a) professor(a), o ato de brincar nas aulas de Educação Física?

3ª) Como você vê o papel do professor/educador físico nos dias de hoje?

4ª) Como o ludismo pode ser utilizado como ferramenta de apoio no processo de ensino/aprendizagem?

5ª) Os professores da escola estão aptos a trabalharem com esse instrumental?

6ª) Os alunos respondem bem à utilização do lúdico nas aulas?