

JOGOS E BRINCADEIRAS, PRÁTICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR COM PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Edna Maria de Souza Santos¹
Rose Anne Catão Córdula Ouriques Dias²

RESUMO

A ludicidade é sugerida em muitas propostas pedagógicas para uma educação dinâmica, como instrumento para facilitar o ensino de conteúdos. Assim, jogos e brincadeiras podem ser vistos como uma possibilidade da liberdade de expressão e acesso às regras e normas, além de desenvolver a imaginação das crianças. O presente artigo reflete sobre o papel dos jogos e brincadeiras e analisa a visão dos professores sobre o valor da ludicidade como instrumento pedagógico facilitador para as aulas de Educação Física Escolar. Trata-se de pesquisa bibliográfica e de campo, exploratória, com abordagem qualitativa. Os dados foram coletados através de questionários e entrevistas aplicadas a Professores do 5º ano do Ensino Fundamental de Escolas Municipais. O embasamento teórico contou com estudos de Antunes (1999), Freire (1996), Maluf (2012), dentre outros, que entendem que o lúdico gera uma flexibilidade cognitiva, que permite aos alunos responderem aos eventos cotidianos de forma consciente e mais apurada. O estudo mostrou que os professores compreendem a importância da prática lúdica para o ensino-aprendizagem, porém, também há o reconhecimento que nem sempre essas atividades contam com a participação/envolvimento integral de todos os alunos. Embora os professores entrevistados confirmem a ludicidade como promotora e facilitadora do processo ensino-aprendizagem, considera-se que há a necessidade de formação continuada dos professores sobre o objeto de estudo. A ludicidade interfere diretamente na prática docente e que a partir dela pode-se ter uma nova visão sobre o processo de ensino-aprendizagem além de oferecer mais ferramentas pedagógicas a possíveis resistências de alunos.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Física. Ensino-Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

1 . Especializanda em Atividades Física nos ciclos iniciais da Educação Básica, Instituto Federal do Piauí- IFPI/ Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Estadual do Piauí- UESPI na modalidade EAD.

2 . Orientadora. Mestre em Linguística CAPES 4- Universidade Federal da Paraíba- UFPB - Brasil (2009).

O cotidiano das salas de aula tem mostrado um elevado índice de alunos com dificuldades de aprendizagem e desmotivados para os estudos, expondo os professores a muitos desafios, exigindo abordagens contextualizadas. Por muito tempo o lúdico foi visto apenas como brincadeira sem importância. Segundo Maluf (2012), hoje a ludicidade é algo indispensável para o desenvolvimento humano, fundamental para favorecer a imaginação, a confiança e a curiosidade das crianças, proporcionando a socialização, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e concentração na aprendizagem.

A ludicidade faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é altamente cultural. Para Macedo (2005), o jogar é um dos substitutos mais importantes do brincar. O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. Jogar certo, segundo certas regras e objetivos, diferencia-se de jogar bem, ou seja, da qualidade e do efeito das decisões ou dos riscos. O brincar é um jogar com ideias, sentimentos, pessoas, situações e objetos em que as regulações e os objetivos não estão necessariamente predeterminados. No jogo ganha-se ou perde-se. Nas brincadeiras, diverte-se, passa-se um tempo, faz-se de conta.

Assim, ponderar considerar uma prática pedagógica dinâmica e provocadora no sentido de motivar os alunos a aprenderem de maneira significativa, é fundamental. Teóricos como Antunes (1999), Freire (1996) e Maluf (2012) mostram que as atividades lúdicas são utilizadas como um eixo facilitador na educação e vêm transformando o desempenho educacional dos alunos com um aprendizado inovador e divertido. O educador exerce considerável função nesse processo, mediando, direcionando e propondo atividades estimulantes.

Contudo, partindo de uma observação preliminarmente empírica, parece haver um possível déficit na aprendizagem de crianças na educação Física Escolar, que talvez esteja relacionado à pouca prática de atividades que incluam jogos escolares. Sob essa perspectiva, levanto a hipótese de que os possíveis entraves de aprendizagens das crianças podem ser diminuídos com

práticas que incluam mais jogos na educação física escolar. Diante dessa perspectiva, entendo pertinente responder as seguintes questões: a) Qual o papel dos jogos recreativos na Educação Física Escolar para o professor do ensino fundamental? b) Como esses professores trabalham ou não a prática dos jogos recreativos com seus estudantes? c) Como os professores avaliam a participação dos estudantes nas atividades d) A que atribuem um maior ou menor envolvimento dos mesmos nas atividades?

Assim, o objetivo do trabalho é refletir sobre os efeitos dos jogos e brincadeiras na vida do indivíduo e analisar a visão dos professores do 5º ano do ensino fundamental das Escolas Municipais Petrolina Moreira Ramos e Maria Dolores Neiva no Município de Regeneração-PI, sobre o valor da ludicidade como instrumento pedagógico facilitador nas aulas de educação física escolar.

No sentido de melhor sistematizar o presente artigo, organizo-o na ordem aqui apresentada: na seção 2, apresento a concepção geral sobre o lúdico, que trata dos jogos sob uma perspectiva pedagógica e a possibilidade de ensinar brincando; na seção 3 discuto a relação entre as práticas lúdicas e o papel do professor; na seção 4 coloco os jogos recreativos como um importante instrumento para a prática pedagógica; depois, na seção 5 contextualizo os caminhos metodológicos percorridos; na seção 6 prossigo com a discussão crítica dos dados coletados em campo; e, finalmente, na seção 7 faço a conclusão e as considerações finais acerca da pesquisa, seguidos pelas referências bibliográficas.

Espero provocar os educadores para um olhar mais aprofundado sobre a utilização do lúdico no processo ensino-aprendizagem, bem como a formação plena dos alunos, enquanto sujeitos críticos que fazem parte do processo de forma ativa e envolvente no meio social do qual fazem parte, tendo em vista conjugar competência e sensibilidade.

2 PRÁTICAS LÚDICAS: UMA CONCEPÇÃO GERAL

As práticas lúdicas são ferramentas fundamentais que provocam na criança o conhecimento e o desenvolvimento da aprendizagem, estimulando as

habilidades motores, o raciocínio e a criatividade brincando e interagindo com outras crianças. Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma outra coisa. No brincar, objetivos, meios e resultados tornam-se indissociáveis e enredam a criança em uma atividade gostosa por si mesma, pelo que proporciona no momento de sua realização. Este é o caráter autotélico do brincar. Do ponto de vista do desenvolvimento, essa característica é fundamental, pois possibilita à criança aprender consigo mesma e com objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório. Esses elementos, ao serem mobilizados nas brincadeiras, organizam-se de muitos modos, criam conflitos e projeções, concebem diálogos, praticam argumentações, resolvem ou possibilitam o enfrentamento de problemas (MACEDO, 2005).

Viver ludicamente significa que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos parte dele. Com o acesso ao ambiente escolar, o aluno se mostra cheio de ansiedades e perspectivas em descobrir um mundo cheio de segredos. Cabe ao educador atentar às técnicas de ensino inovadoras, evitando, com isso, que o interesse do alunado se perca no vazio e no desestímulo.

Negrine (2000) afirma que a capacidade lúdica está diretamente relacionada à história de vida do ser humano. Acredita ser, antes de qualquer coisa, um estado espírito e um saber que, progressivamente, vai se instalando na conduta do indivíduo e no seu modo de vida.

De acordo com o Dicionário Aurélio (1999), lúdico é relativo a jogos, brinquedos e divertimentos. Portanto, ao realizar uma atividade lúdica estamos brincando e aprendendo de maneira satisfatória, independente da nossa idade, conforme ressalta Ronca:

O lúdico torna-se válido para todas as séries, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo, na fantasia como atividades relacionadas apenas na infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil (RONCA, 1989, p.99)

Quando o referido autor ressalta que o lúdico é relevante em qualquer idade, entendo que os aspectos lúdicos tornam-se importantes instrumentos na

mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem em um universo de encantamento, fantasia e sonhos, no qual o faz de conta e a realidade se misturam, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, o que facilita o processo de construção do conhecimento.

Situações lúdicas auxiliam o aluno a lidar com sentimentos, contribuindo para o amadurecimento e colaborando para as decisões que tomará posteriormente em sua vida. Desse modo, a atividade lúdica tem importância fundamental na educação física escolar e na formação do ser humano. Pode-se dizer que educação lúdica se caracteriza por todas as atividades que proporcionam prazer àqueles que as praticam, sejam crianças ou não. Para Almeida,

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento, sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática, enquanto investe em uma produção séria de conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2003, p. 57).

O lúdico, além de facilitar a visão da relação do indivíduo sobre o social, ainda pode promover o resgate das influências culturais e, por sua vez, torna a escola um espaço de resgate e valorização cultural, reprodução do conhecimento adquirido em gerações passadas, além de transpor a emoção do imaginário. Através do lúdico são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que ele oferece à criança são enormes, capazes de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo (ALMEIDA, 2003).

De acordo com os autores acima citados, pode-se perceber que a ludicidade é uma atividade significativa, tanto na infância quanto na fase adulta, pois abre caminhos para a diversão, aprendizagem e também para desenvolver algumas capacidades adormecidas.

A atividade lúdica permite uma visão de mundo interior e exterior diferenciada, nesse sentido permite ao adulto compreender melhor o mundo infantil. Então, é preciso que a criança tenha plena liberdade para brincar e

para se dedicar às atividades que gosta, possibilitando-lhe desenvolver a criatividade e a construção do conhecimento.

3 AS PRÁTICAS LÚDICAS E O PAPEL DO PROFESSOR

Os professores em geral vêm buscando estimular a inteligência e a participação dos educandos em sala de aula e, dentre as possibilidades de fazê-lo, o lúdico tem sido uma das ferramentas utilizadas. De acordo com Maranhão (2015), o papel do professor é fundamental para desmistificar a ideia de que ser criativo é um dom divino. Ele, o professor, exerce o papel de mediador privilegiado no processo ensino-aprendizagem, no crescimento do seu aluno e no desenvolvimento das suas habilidades criativas. Nessa perspectiva, a ludicidade tem ganhado espaço no cenário atual das discussões em torno da educação, uma vez que se constitui um instrumento essencial na formação e desenvolvimento das crianças, permitindo emergir a criatividade, iniciativa e autonomia, bem como a aquisição dos diversos saberes.

Entretanto, para que ocorra uma aprendizagem significativa com o uso da ludicidade, é necessário que haja um relacionamento entre o conhecimento a ser aprendido e aquilo que o aprendiz já sabe, numa sequência coerente para melhor facilitar o conhecimento.

Nesse sentido, Antunes (1999) sugere que o professor deve atuar durante o processo de ensino-aprendizagem exercendo a função de facilitador do processo, ou seja, agindo como mediador entre o aluno e a construção do conhecimento, estimulando ideias para que o aluno consiga estabelecer relações com a realidade que ele vivencia.

Assim, de acordo com o autor supracitado, incorporar atividades lúdicas ao processo de ensino-aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno, um exemplo disso é o jogo, pois jogar desperta e motiva a criança, constituindo-se não apenas em uma forma de divertimento, mas fonte que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual do aluno.

Diante das inúmeras considerações acerca da importância das práticas lúdicas no processo ensino-aprendizagem, entendo que professores e as pessoas envolvidas no processo educacional valorizem as estratégias lúdicas

de forma a contribuir para o desenvolvimento cognitivo do aluno. Para Freire, o professor contribui com o aprendiz ao desvelar e deflagrar sua vontade de saber e aprender, “[...] acresça-se a isso o prazer da brincadeira, então o processo de ensino-aprendizagem transcorrerá eficiente e sem grandes dificuldades” (FREIRE, 1996, p. 24).

Assim, a utilização do lúdico no processo ensino-aprendizagem permite uma aprendizagem prática e divertida, na qual os discentes não são meros seres passivos, mas sujeitos ativos do conhecimento. O professor assume o papel de facilitador do conhecimento e o aluno exerce a função de agente no desenvolvimento de sua própria aprendizagem.

Em relação à educação sabemos que a ludicidade tem papel fundamental, Santos (2000, p. 60) afirma que “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. Muitos educadores ainda não perceberam a real importância do brincar e o quanto este aspecto facilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural do aluno. Corroborando com a importância da ludicidade como fator de aprendizagem, Antunes ressalta ainda que,

Essa relação entre os jogos e a aprendizagem significativa destaca que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa. (ANTUNES, 2003, p. 31).

O professor precisa ter a sensibilidade para transformar as aulas em um momento de descobertas para os alunos, fazendo com que cada etapa desse processo tenha um sentido especial com significados importantes para o aprendizado. Compreende-se que a escola pode ter variedade de brinquedos ou jogos, mas nada adiantará se não houver educadores que tenham consciência da utilização dos mesmos. Todo educador que utiliza jogos, brinquedos e brincadeiras, precisa saber que a aprendizagem só vai ocorrer quando a criança brinca ou joga com prazer.

Freire (1996) afirma que não há docência sem discência e nos motiva a refletir que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para

sua produção, deixando claro que quem ensina aprende ao ensinar e, quem aprende, ensina ao aprender.

Portanto, o professor aparece como o responsável maior pelo ensino, aquele que orienta e estabelece uma relação pedagógica com o aluno, portanto é considerado como agente transformador social.

A prática pedagógica por meio da ludicidade considera que o conhecimento é algo que vai sendo construído a partir da interação entre todos os participantes. No processo ensino-aprendizagem, ao trabalhar o lúdico o professor busca, além de quebrar a rotina escolar, possibilidades de oferecer um aprendizado diferenciado aos alunos, sem apresentar conceitos prontos e acabados. Segundo Antunes,

A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico e cada estudante independentemente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes. (ANTUNES, 1998, p. 36).

A inserção de propostas lúdicas nas escolas deve contribuir para a melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. Claro que as atividades de cunho lúdico não anulariam a complexidade que envolve o processo educativo, mas auxiliam na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades serão mediadoras e contribuirão para tornar a sala de aula um ambiente de troca de conhecimento, além da alegria e diversão que, certamente, contagiará toda a sala.

4 OS JOGOS RECREATIVOS: UMA POSSIBILIDADE DE ATIVIDADE LÚDICA PEDAGÓGICA

Os jogos precisam ser estudados e analisados para serem de fato eficientes, porque aqueles que não são ocasionados e que não passam pela experimentação e pesquisa são ineficazes. Ao mesmo tempo, uma quantidade exagerada deles sem que estejam devidamente associados aos conteúdos e

aos objetivos da aprendizagem também não tem nenhuma valia, por isso é necessário se ponderar sobre a forma como devem ser trabalhados. Kishimoto afirma que,

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante atividade para o ensino, já que colocar o aluno em situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a ser vinculados na escola. (KISHIMOTO, 1994, p.13).

Os trabalhos com jogos, no que se refere aos aspectos cognitivos, visam contribuir para que as crianças adquiram conhecimentos e desenvolvam suas habilidades e competências, além de possibilitar-lhes a construção de relações sociais nas quais aprendem a considerar os limites e a agir de forma respeitosa.

Sendo assim, o jogo oferece meios para que o aluno aprenda a ganhar e perder, a respeitar as limitações dos companheiros e a reconhecer seus próprios limites. Desse modo, jogar permite ao aluno realizar o que deseja, estimula sua inteligência e a percepção de si e dos outros participantes.

Na sala de aula o jogar e sua constituição lúdica favorecem as atividades pedagógicas, pois proporcionam momentos de alegria e descontração, emoções, sensações, sentimentos que acabam estimulando a aprendizagem. O brincar é um comportamento que percorre séculos e independente da cultura ou classe social, faz parte da vida do ser humano, que, pelas brincadeiras, se diverte, aprende, socializa, comunica, troca experiências, desafia e interage, tornando o aspecto lúdico importante instrumento de aprendizagem. A ação de brincar é de grande importância na construção do conhecimento, por favorecer ao indivíduo explorar seu mundo interior e adquirir qualidades fundamentais para o seu desenvolvimento físico e mental.

Maluf explica que “Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer de momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos - sem muito esforço - encontrar resposta a várias indagações, podemos sanar dificuldades [...]”(2012, p.19).

O brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil, quando brincam as crianças exploram, perguntam e reproduzem as formas culturais nas quais estão inseridas, desenvolvendo-se psicológica e socialmente.

Em um ambiente escolar, a brincadeira favorece a convivência social e a construção de conhecimento, possibilitando ao educando a aquisição de experiências e a vivência da sua realidade. De acordo com Maluf,

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. (MALUF, 2012, p. 21).

Portanto, os jogos recreativos, enquanto promotor da capacidade intelectual e do desenvolvimento da criança pode e deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica de educação física escolar, pois, através do lúdico, o professor pode identificar as principais dificuldades enfrentadas pelos alunos.

Assim, no sentido de alcançar os objetivos propostos nesse estudo, procedo com o detalhamento das ações metodológicas para a consecutiva análise e interpretação dos dados coletados sobre a compreensão do que vem a ser compreensão do papel da ludicidade para o ensino-aprendizagem de crianças do Ensino Fundamental, na perspectiva dos docentes.

5 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa e exploratória. Nesse sentido, observa-se o qualitativo, o particular, os valores e, realizar a descrição detalhada do evento ao pesquisar como os participantes constroem discursivamente, o processo educativo referente aos jogos e brincadeiras na Educação Física escolar, o objeto da pesquisa.

O Campo da pesquisa são as Escolas Municipais Petrolina Moreira Ramos e Maria Dolores Neiva, ambas no município de Regeneração-PI. Trata-se de instituições públicas que foram escolhidas por sua relevância na

comunidade e por oferecer em sua grade curricular a disciplina de Educação Física.

O primeiro contato para a possibilidade de realização da pesquisa se deu com uma conversa informal com os professores da disciplina de Educação Física das referidas escolas. Na ocasião foi explicado o propósito da pesquisa e os professores foram receptivos à participação no estudo. Vale ressaltar que os mesmos assinaram o termo de consentimento, através do mesmo foram informados dos objetivos puramente acadêmicos sem fins lucrativos e dentro de uma perspectiva ética da prática docente.

Houve, em princípio, um momento de observação para registrar informalmente fatos da realidade da sala de aula dos participantes da pesquisa. Nesse sentido não houve uma estrutura planejada ou controlada para a coleta de dados observados. Contudo, esse momento se centrou na observação da utilização do lúdico pelos professores. Nesse contato, é válido mencionar que não houve interferência da pesquisadora ao longo das aulas observadas, auxiliou, principalmente na construção do esquema de perguntas para o questionário e a entrevista.

A abordagem deste trabalho envolveu pesquisa bibliográfica e de campo, a coleta de dados que originou este artigo deu-se por meio de dois (02) tipos de registro: um questionário com perguntas abertas e fechadas e entrevista. A utilização do primeiro registro se deu principalmente para dar suporte preliminar à aplicação da entrevista, no caso, para verificar a compreensão dos agentes participantes sobre as questões contidas no momento de aplicação da entrevista. Já o segundo tipo de registro é aqui utilizado para compreender o mundo da vida dos participantes, visto que essa técnica de pesquisa fornece elementos que permitem o desenvolvimento e a apreensão das relações dos agentes sociais, no caso, os professores de Educação física e as suas situações vivenciadas.

Ambos os registros de pesquisa foram aplicados a professores de Educação Física do 5º ano do Ensino Fundamental das Escolas Municipais Petrolina Moreira Ramos e Maria Dolores Neiva, ambas no município de Regeneração-PI, contudo, para análise, foram selecionados apenas cinco

participantes aleatoriamente, de modo a não comprometer tendenciosamente a produção de sentidos da referida análise de conteúdo. Os registros ocorreram em novembro de 2016 e norteados em sua elaboração por núcleos temáticos: saberes essenciais na formação dos educadores; metodologia mais utilizada durante as aulas; contribuição do professor de educação física para a formação do aluno; o lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem dos alunos; a utilização dos jogos recreativos nas aulas de educação física; participação dos alunos nos jogos recreativos e avaliação dos jogos e brincadeiras.

A análise dos dados foi feita considerando que a informação é construída através do confronto entre as respostas dos agentes participantes e os ensinamentos de Antunes (1999), Freire (1996) e Maluf (2012) e levou em consideração os núcleos temáticos que nortearam a elaboração do questionário e da entrevista. Procedo a seguir com o resultado interpretativo da análise e discussão de dados na perspectiva dos docentes de Educação Física.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS NA PERCEPÇÃO DOS DOCENTES

Para melhor compreender a pesquisa realizar-se-á uma breve descrição das propostas e dos resultados. O primeiro passo foi relativo à subdivisão de dados, levando-se em consideração os princípios que nortearam a elaboração do questionário, tendo em vista os seguintes blocos temáticos: saberes essenciais na formação dos educadores; metodologia mais utilizada durante as aulas; a contribuição do professor de educação física para a formação do aluno; o lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem dos alunos; a utilização dos jogos recreativos nas aulas de educação física; participação dos alunos nos jogos recreativos e avaliação dos jogos e brincadeiras. A análise foi realizada respeitando estes núcleos temáticos e de acordo com a sequência preestabelecida.

Em relação aos saberes que deveriam fazer parte da formação profissional do educador, constatou-se que as respostas dos professores foram unânimes. Assim, dos cinco docentes pesquisados 100% acreditam que o

lúdico vem ganhando espaço na prática pedagógica, portanto a formação do educador deveria contemplar a ludicidade. Em relação ao que Freire (1996, p. 24) comenta: “O que me interessa agora, repito, é alinhar e discutir alguns saberes fundamentais à prática educativo crítica ou progressista e que, por isso mesmo, devem ser conteúdos obrigatórios à organização programática da formação docente”.

Para a questão relacionada à metodologia mais utilizada pelo professor de educação física, 50% dos professores disseram que para a prática pedagógica, procuram trabalhar tanto os jogos recreativos, quanto os esportes, alternando para que os alunos não fiquem na mesma rotina, utilizando os esportes, pois possibilitam que os alunos tenham vida mais saudável, além de aprenderem regras e limites. Na prática aprendem respeitar os colegas, aprendem que no esporte, ganhar e perder faz parte, mas o importante é se divertir, os outros 50% disseram que o esporte, é comumente utilizado pelo professor de educação física, porque os alunos do sexo masculino preferem mais, jogar bola que fazer atividades recreativas. E para a prática fica mais viável fazer o uso de esportes por estar mais próximo e por não ter habilidades com jogos recreativos, acreditando na importância de cada um para a aprendizagem dos alunos e que nas aulas práticas de educação física há sempre algum tipo de preconceito por parte dos alunos, e para eliminar essas ações de discriminação faz-se, desde o primeiro contato o uso de regras, analisando o tipo de jogo a ser ministrado, dividindo as equipes, fazendo mudanças a fim de melhorar a convivência. Para fazer o uso de jogos durante a aula se faz necessário ter um diagnóstico da turma, depois de fazer a análise é hora de planejar os objetivos e metas para facilitar o entendimento das atividades. Sobre estes questionamentos Antunes (1998) ressalta que

Nem todo jogo é material pedagógico, em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular construção de um novo conhecimento, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória (ANTUNES, 1998, p. 38).

Em seguida analisou-se sobre a importância do professor para a formação do aluno e percebeu-se através das respostas dadas por eles que ambos os entrevistados tiveram a mesma linha de pensamento visando sanar as dificuldades, oferecendo atividades diversas que promova a formação dos alunos através da aprendizagem, enfocando uma abordagem interacional que possibilite uma prática reflexiva. Nesse sentido Maluf (2012) diz que

A escola favorece a socialização na medida em que permite diferentes formas de comunicação entre as crianças. Na escola a necessidade de criar condições para que a aprendizagem aconteça faz com que os educadores voltem sua atenção para a preparação das situações que irão facilitar interações através das quais a criança possa aprender com materiais, objetos e coisas. E mentalmente, com conceitos, problemas e desafios. (MALUF, 2012, p. 93).

Ao responderem sobre a importância do lúdico na aprendizagem dos alunos, 100% dos professores pesquisados acreditam ser viável a utilização do lúdico na prática pedagógica e educativa, não devendo ser vista apenas como descontração, mas sim como meio para o desenvolvimento e aprimoramento do raciocínio lógico, cognitivo e social das crianças, contribuindo dessa forma para o desenvolvimento do processo educativo. Maluf afirma que o

Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer de momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos- sem muito esforço- encontrar resposta a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes (MALUF, P.19, 2012).

O brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil, quando brincam, desenvolvem e reproduzem as diversas formas culturais nas quais estão inseridas, desenvolvendo-se psicologicamente e socialmente. Em um ambiente escolar os jogos recreativos favorecem a convivência social e de construção de conhecimento, propiciando ao aluno uma maior interação com a sociedade.

Foi questionado também sobre a utilização dos jogos recreativos nas aulas de educação física, 100% dos professores pesquisados responderam

que utilizam, pois a ludicidade proporciona aos alunos uma aprendizagem mais natural, uma vez que as aulas se tornam mais dinâmicas e, conseqüentemente, os conteúdos são assimilados com maior facilidade.

Em seguida, analisou-se as respostas dadas pelos professores sobre a participação dos alunos nos jogos durante as aulas, 50% dos professores afirmaram que os alunos costumam participar dos jogos com mais frequência e até preferem aulas mais dinâmicas, e 50% responderam que os alunos nem sempre participam das atividades recreativas, visto que não é todo tipo de recreação que a turma inteira participa, questionando que algumas atividades os meninos consideram “coisa de menina” se recusando a participar. Com relação a isso, Maluf diz que,

A maior parte das crianças que brincam sozinhas leva mais tempo para atravessar diversos estágios de aprender a brincar em grupo. Nunca devemos forçar uma criança a participar de brincadeiras em grupo se ela não quiser. É perfeitamente possível que ela não saiba como fazer isto por ainda não estar preparada (MALUF, p.75,2012).

Em seguida verificou-se as respostas dadas pelos docentes em relação à avaliação dos jogos e brincadeiras durante as aulas, uma estratégia prazerosa e motivadora, onde as crianças se interagem participando das atividades de diferentes formas, uma forma de disciplinar, promovendo ainda o desenvolvimento social, linguagem, pensamento, atenção e capacidades motoras e também como um meio que favorece ao aluno a oportunidade de superar as barreiras da socialização e do aprendizado visto como instrumentos que trabalham as dificuldades dos alunos, no intuito de melhorar a convivência em sociedade; a mudança de rotina da aula, propiciando uma aprendizagem individual e coletiva.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, diante do exposto até agora, acredito ter percorrido um caminho em direção às respostas que possam esclarecer as questões de pesquisa propostas para o presente estudo, que revisito a seguir:

a) Qual o papel dos jogos recreativos na Educação Física Escolar para o professor do ensino fundamental?

A ludicidade é sugerida em muitas propostas pedagógicas para uma educação dinâmica, como instrumento para facilitar o ensino de conteúdos os mais diversos. Considerando que esse trabalho centrou-se na utilização do lúdico pelos professores no Ensino Fundamental das Escolas Municipais Petrolina Moreira Ramos e Maria Dolores Neiva no município de Regeneração-PI, parece comum entre os professores selecionados para análise da entrevista afirmarem a ludicidade como promotora e facilitadora do processo ensino-aprendizagem. Além disso, todos revelam que o lúdico vem ganhando espaço na prática pedagógica, e que a formação do educador deveria contemplar a ludicidade. Embora os agentes participantes dessa pesquisa tenham sido unânimes quanto à essencialidade do lúdico, durante a observação das aulas de Educação Física, as práticas lúdicas pareciam pouco utilizadas.

b) Como esses professores trabalham ou não a prática dos jogos recreativos com seus estudantes?; c) Como os professores avaliam a participação dos estudantes nas atividades E d) A que atribuem um maior ou menor envolvimento dos mesmos nas atividades?

Todos os professores selecionados para análise dessa pesquisa responderam que utilizam jogos recreativos com os alunos, pois a ludicidade proporciona aos alunos uma aprendizagem mais natural, uma vez que as aulas se tornam mais dinâmicas e, conseqüentemente, os conteúdos são assimilados com maior facilidade. Metade desses professores afirmaram que os alunos costumam participar dos jogos com mais frequência e até preferem aulas mais dinâmicas. Contudo, esses 50% responderam que os alunos nem sempre participam das atividades recreativas, visto que não é todo tipo de recreação que a turma inteira participa, questionando que algumas atividades os meninos consideram “coisa de menina” se recusando a participar.

Essa mesma metade de docentes também mencionou os esportes como sendo a prática escolar diária fica mais viável e também uma maneira de não se cair na rotina. Mencionam ainda o esporte como possibilidade de vida mais saudável para o aluno, além de aprendizagem de regras e limites.

Assim, metade dos docentes disseram utilizar-se mais de esportes por três razões: os alunos (sexo masculino) preferem mais jogar bola a fazer atividades recreativas e também por não ter habilidades com jogos recreativos.

Também foi mencionado a identificação de que sempre há algum tipo de preconceito com jogos e atividades lúdicas por parte dos alunos.

Objetivamente o estudo buscou a compreensão do papel da ludicidade para o ensino-aprendizagem de crianças do Ensino Fundamental, na perspectiva dos docentes entrevistados. O olhar Pedagógico neste contexto mostrou que o lúdico gera uma flexibilidade cognitiva que permite aos alunos responderem aos eventos cotidianos de forma consciente e mais apurada.

Assim, cabe ao professor proporcionar atividades lúdicas criativas, tendo em vista a possibilidade de a criança externar seus sentimentos, suas representações acerca da realidade vivida, o que ajuda o aluno na capacidade de criação e assimilação de valores. É relevante, portanto, inserir na formação dos docentes o trabalho com a metodologia lúdica, tendo em vista torná-los aptos a práticas pedagógicas mais atrativas.

Conclui-se que o tema é de fundamental importância como objeto permanente de estudo, pois além de resgatar valores culturais, o lúdico possibilita aos alunos a capacidade de criação e articulação, configurando uma proposta que valoriza a educação em todos os aspectos.

Cabe aqui frisar que, para se atingir os objetivos da aprendizagem utilizando a ludicidade, faz-se necessário um comprometimento de toda a equipe escolar para um trabalho que vise explorar as possibilidades dos jogos e das brincadeiras com o fim de produzir um ensino significativo e de qualidade para os alunos.

GAMES AND PLAYS, LOVELY PRACTICES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION WITH FUNDAMENTAL TEACHING TEACHERS

ABSTRACT

Ludicity is suggested in many pedagogical proposals for a dynamic education,

as an instrument to facilitate the teaching of contents. Thus, games and games can be seen as a possibility of freedom of expression and access to rules and norms, as well as developing the imagination of children. The present article reflects on the role of games and games and analyzes the teachers' view on the value of playfulness as a pedagogical facilitator for School Physical Education classes. This is a bibliographical and field research, exploratory, with a qualitative approach. Data were collected through questionnaires and interviews applied to Teachers of the 5th year of Elementary School of Municipal Schools. Theoretical background included studies by Antunes (1999), Freire (1996), and Maluf (2012), among others, who believe that playfulness generates a cognitive flexibility that allows students to respond to everyday events in a more conscious and informed way. The study showed that teachers understand the importance of playful practice for teaching-learning, however, there is also the recognition that these activities do not always count on the participation / full involvement of all students. Although the interviewed teachers confirm playfulness as a promoter and facilitator of the teaching-learning process, it is considered that there is a need for continuous teacher training on the object of study. The playfulness directly interferes with teaching practice and from it can be a new vision about the teaching-learning process and offer more pedagogical tools to possible resistances of students.

Keywords: Ludicidade. PE. Teaching-Learning.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica** - Técnicas e Jogos pedagógicos, 11^a.ed. São Paulo. Loyola, 2003.

ANTUNES, Celso. *Jogos para Estimulação das Múltiplas inteligências*. 3ª.ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

_____. **O Jogo e a educação infantil**. Falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo. 15. Petrópolis. Vozes, 2003.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Dicionário da língua portuguesa*. 2ª ed. RJ: Nova Fronteira, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo. Cortez, 1994.

MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MALUF, Angela Cristina Munhoz, *Brincar: Prazer e aprendizado*. 8ª.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

MARANHÃO, Diva Nereira Marques, **Ensinar Brincando**: A aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. 5ª ed. RJ: Wak, 2015.

NEGRINE, Airton. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 1ª.ed. Petrópolis-RS: Vozes, 2000.

RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo. Edisplan, 1989.

SANTOS, Santa Marli. (org.). **Brinquedoteca**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.