

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

Diego Passos Dos Anjos<sup>1</sup>  
Francisco José Fornari Sousa<sup>2</sup>

### RESUMO


**Introdução:** A ludicidade tem um papel fundamental na formação das crianças, fazendo parte das estratégias do professor de educação física. **Objetivo:** Identificar a contribuição das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física na percepção dos professores. **Metodologia:** Pesquisa de campo descritiva e diagnóstica, fizeram parte da pesquisa quatro professores de educação física da rede estadual de Lages/SC. Foi utilizado um questionário com perguntas abertas e fechadas para a coleta de dados. Os dados foram analisados e discutidos tendo como base os autores da área. **Resultados:** o conceito de lúdico dos professores tem relação com os autores da área. Os 4 professores consideram que a atividade lúdica é importante e as atividades lúdicas proporcionam a criança se expressar de diversas maneiras. Questionados sobre se são necessárias as atividades lúdicas em suas aulas, os quatro professores responderam que sim. **Conclusão:** Baseado nos dados coletados, os professores da amostra possuem um conceito de lúdico que encontra referência nos autores da área, relacionando entre outros, a atenção, criatividade, inclusão, brincadeira e o prazer nas atividades, o que pode trazer resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem e torna a atividade lúdica uma importante estratégia para o professor.

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

---

<sup>1</sup> Acadêmico da 8ª fase do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

<sup>2</sup> Prof. da disciplina de TCC do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

 <https://orcid.org/0000-0001-6976-8059> - CV: <http://lattes.cnpq.br/5505016568685967>

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

Diego Passos Dos Anjos<sup>1</sup>  
Francisco José Fornari Sousa<sup>2</sup>

### ABSTRACT

**Introduction:** Playfulness has a fundamental role in the formation of children, being part of the strategies of the physical education teacher. **Objective:** Identify the contribution of recreational activities in Physical Education classes in the perception of teachers. **Methodology:** Descriptive and diagnostic field research, four physical education teachers from the state network of Lages / SC took part in the research. A questionnaire with open and closed questions was used for data collection. The data were analyzed and discussed based on the authors of the area. **Results:** the concept of playfulness of teachers is related to the authors of the area. The 4 teachers consider that playful activity is important and playful activities allow the child to express themselves in different ways. Asked whether playful activities are necessary in their classes, the four teachers answered yes. **Conclusion:** Based on the data collected, the teachers in the sample have a concept of playfulness that finds reference in the authors of the area, relating among others, attention, creativity, inclusion, play and pleasure in activities, which can bring positive results in the process teaching-learning and makes playful activity an important strategy for the teacher.

**Words-Key:** Ludic. School Physical Education.

---

<sup>1</sup> Acadêmico da 8ª fase do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

<sup>2</sup> Prof. da disciplina de TCC do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

## **1. INTRODUÇÃO**

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo (TEIXEIRA, 1995).

É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário (TEIXEIRA, 1995).

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

Nesse artigo vamos desenvolver uma pesquisa de campo com objetivo de identificar a contribuição das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física na percepção de professores da rede pública do município de Lages, SC.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

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

Através do lúdico e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que ele oferece à criança são várias: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; representar as práticas sociais, liberar riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo (FEIJÓ, 1992).

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de (1997) (PCNs), o trabalho de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental é importante, pois possibilita aos alunos terem desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar

de atividades culturais, eles ainda fazem referência a particularidades individuais e as experiências anteriores do aluno ao se deparar com diversas situações que compõem o ponto de partida do processo de ensino e aprendizagem.

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

Ainda conforme Brasil (1997, p.28):

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

Segundo a Base Nacional Comum Curricular BNCC, na Educação Infantil as interações e as brincadeiras são eixos estruturantes das práticas pedagógicas. Ou seja, tanto as interações quanto as brincadeiras estão presentes nas atividades com os pequenos. A partir disso, a Base estipula seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, que são: Conviver; Brincar; Participar; Explorar; Expressar-se; Conhecer-se (BRASIL, 2020).

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

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

O lúdico tem como caracterizar assim, o sentimento, os questionamentos, prática social, mediação professor/aluno, habilidades, autonomia, responsabilidades, senso crítico e aprimoramento de estruturas mentais, como atenção, percepção e raciocínio (FEIJÓ, 1992).

Com isso, a criança será, também, um construtor do saber, privilegiando a criatividade, a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras

preestabelecidas, nem velhos caminhos trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis (FEIJÓ, 1992).

Com isso, observamos que o lúdico serve como uma forma para apresentar os conteúdos através de propostas metodológicas, fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado (FEIJÓ, 1992).

Para Alves (1987, p.22): “O lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente.”

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência.

Nesse contexto de jogos e brincadeiras, é importante refletirmos sobre duas possibilidades de entendimento do fenômeno lúdico: o instrumental e o essencial. A criança mesmo na brincadeira passa a entender que se pode ser sério e respeitar às diferenças que o cerca durante a vida, assim, sua formação deve ser acompanhada pelos pais e professores para que possam ajudá-los na solução das dificuldades (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

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

Observa-se que atualmente o lúdico está voltado para um estado de complementação do ser como indivíduo. Nesse contexto o brincar, o crescer e o desenvolver com atividades lúdicas na escola, é fundamental para o desenvolvimento enquanto criança e, comprova a necessidade da identificação de fatores que estabelecem o seu desenvolvimento integral, proporcionado pela estimulação de suas habilidades psicomotoras (ROSADO, 2007).

Enfim, de acordo com Santos (2004, p.56): “[...] no mundo lúdico a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta a sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativa.”

Ainda a autora ressalta que a criança vivencia a seu modo o mundo dos adultos, levando-o para o seu cotidiano e transformando no faz de conta.

Sendo assim, pode-se observar que o conhecimento não se constrói como cópia da realidade, Marcellino (1991) diz que a vivência do lúdico é fundamental em termos de participação cultural crítica e principalmente, criativa. Por tudo isso é fundamental que se assegure à criança o tempo e o espaço para que as atividades lúdicas sejam vivenciadas com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver. Mas sim como fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação.

Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais (MARCELLINO, 1991).

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

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

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

### **3. PESQUISA DE CAMPO**

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

Fizeram parte da amostra quatro professores da rede pública estadual da cidade de

Lages-SC. Os professores foram escolhidos tendo como critério a facilidade de acesso à escola. Os dados foram coletados antes do início da pandemia de Covid-19.

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

Os dados coletados foram analisados e discutidos tendo como base os autores da área.

### **3.1 Análise e discussão dos dados**

Tendo como base os dados coletados na pesquisa, em relação aos participantes da amostra, três são do sexo feminino e um do sexo masculino.

Em relação ao conceito do lúdico, os professores (identificados por uma letra maiúscula P e um número de sequência 1, 2, 3 e 4) responderam:

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

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

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

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

Nas respostas dos professores várias palavras chamam a atenção, criatividade, inclusão, brincadeira, prazer, o que encontra respaldo na literatura. Para Pinto (2007) o lúdico é coroado pelo prazer de quem joga, fundado no exercício da liberdade, movido pelos seus desejos, trazido pela experiência sociocultural. Assim representando “[...] a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, esforçando por superar os desafios da brincadeira.” (PINTO; MARCELLINO, 1996 apud RODRIGUES; GONÇALVES JUNIOR, 2020, p.5)

As brincadeiras ou mesmo atividades lúdicas desenvolvem na criança várias habilidades como a atenção, memorização, imaginação, enfim, todos os aspectos básicos para o processo de aprendizagem, que está em formação (KISHIMOTO, 2008).

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

No espaço lúdico, a criança pode desenvolver suas potencialidades assim como

compartilha experiências vividas por eles, proporcionando uma convivência dinâmica entre os mesmos (KISHIMOTO, 2008).

Segundo a BNCC tais direitos de aprendizagem estabelecem as condições para que os pequenos aprendam, desempenhem um papel ativo, vivenciem desafios de desenvolvimento e construam significados sobre si, os outros e o mundo (BRASIL, 2020).

O lúdico é uma necessidade do ser humano em todas as idades, sobretudo na infância, onde deve ser vivenciada, não apenas como distração, porém com a finalidade de ampliar as potencialidades da criança (SZUNDY, 2005).

Questionados sobre se são necessárias as atividades lúdicas em suas aulas, os quatro professores responderam que sim. O educador pode trabalhar os jogos, as brincadeiras, os brinquedos e, para isso acontecer, é necessária a vivência, o sentido, a percepção.

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

Sobre a necessidade de os professores desenvolverem atividades em grupo, os quatro professores responderam que sim, é importante.

A questão permitiu identificar o que os professores consideram que as atividades em grupo são um instrumento importante no ensino-aprendizagem. O professor precisa saber selecionar as situações importantes dentro da sala de aula, percebendo e sentindo e de que forma irá auxiliar no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

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

Segundo Augusto Cury (2008, p.50):

[...] bons professores usam a memória como armazém de informações, professores fascinantes usam a memória com suporte da criatividade. Bons professores cumprem o conteúdo programático das aulas, professores fascinantes cumprem o conteúdo, mas seu objetivo fundamental principal é ensinar seus alunos a seres pensadores e não repartidores de informação.

Desta forma podemos ensinar sem aquela obrigação de ensinar, todos podem aprender juntos e tornar a sala de aula prazerosa.



#### 4. CONCLUSÃO

Baseado nos dados coletados, os professores da amostra possuem um conceito de lúdico que encontra referência nos autores da área, relacionando entre outros, a atenção, criatividade, inclusão, brincadeira e o prazer nas atividades, o que pode trazer resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem e torna a atividade lúdica uma importante estratégia para o professor.

Para os professores são necessárias as atividades lúdicas em suas aulas e são trabalhados os jogos, as brincadeiras, os brinquedos, sendo importante o trabalho em grupo.

As atividades lúdicas fazem parte da rotina de aula dos professores de educação física e torna-se importante conhecer seu conceito e formas de se utilizar.

#### REFERÊNCIAS

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

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

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

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

BRASIL. **Base Nacional Comum BNCC**. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acessado em: 16/11/2020.

**BNCC na educação infantil**: o guia completo das competências previstas. Disponível em: <https://educacaoinfantil.aix.com.br/bncc-na-educacao-infantil-o-guia-completo/>. Acessado em: 16/11/2020.

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

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

CURY, Augusto. **Pais brilhantes, Professores fascinantes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/afetividade-no-aprendizado-professor-aluno.htm>. Acessado em 12/11/2020.

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

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

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

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

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

NACIMENTO, R. M.; AREAS NETO, N. T.; SAINT'CLAIR, E. M.; CALOMENI, M. R. **Lúdico com ferramenta pedagógica no processo ensino aprendizagem.** Revista perspectivas online: biol. e saúde, Campos dos Goitacazes, vol. 5, n. 2. 2012. Disponível: <https://kopernio.com/viewer?doi=10.25242/8868252012225&route=6>. Acessado em: 14/11/2019.

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

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

ROSADO, Daniela Gomes et al. **Recreação e Lazer: Relações com a Educação Física.** Disponível em: [http://sudamerica.edu.br/argumentandum/artigos/argumentandum\\_volume\\_1/Recreacao\\_e\\_Lazer.pdf](http://sudamerica.edu.br/argumentandum/artigos/argumentandum_volume_1/Recreacao_e_Lazer.pdf). Acessado em: 13/11/2019.

SZUNDY, P. T. C. **A Construção do Conhecimento do Jogo e Sobre o Jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva.** 2005. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo. Disponível Em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/13865/1/Paula%20Tatianne%20Carrera%20Azund y.pdf>. Acessado em: 13/11/2019.

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

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

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

RODRIGUES, Alba Iara Cae; GONÇALVES JUNIOR, Luiz. **Vivências lúdicas na educação física escolar em uma perspectiva dialógica.** Disponível em: <http://www.ufscar.br/~defmh/spqmh/pdf/2010/alba2010.pdf>. Acessado em: 10/09/2020.