

## LUDICIDADE E EDUCAÇÃO FÍSICA

Paulo Lombardi<sup>1</sup>

Francisco José Fornari Sousa<sup>2</sup>

### RESUMO

Este artigo sobre o tema Ludicidade e Educação Física tem por objetivo entender o papel do lúdico no desenvolvimento de alunos do Ensino Fundamental. A justificativa desenvolve-se através da busca de mais conhecimentos sobre o tema para se estruturar de uma forma mais coesa os ensinamentos adquiridos nos bancos da vida acadêmica. A metodologia apresenta os seguintes passos: leituras nas diversas obras referenciadas sobre o significado da escola e o desenvolvimento dos alunos de tenra idade, busca de informações sobre o lúdico e sua interferência na vida dos aprendentes, entendimento das possibilidades de adequação da forma lúdica nas aulas de Educação Física, observações *in loco* no que se refere ao tema do Trabalho de Conclusão de Curso, comparação entre as opiniões dos diversos autores pesquisados e orientação de estágio e Trabalho de Conclusão de Curso de Educação Física das Faculdades Integradas FACVEST. O conteúdo aborda a ludicidade como meio para se desenvolver o aprendizado na vida social, escolar e no controle de emoções e também fixação da coordenação motora dos alunos, finalizando com uma pesquisa qualitativa sobre o tema.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento. Ludicidade. Coordenação.

### ABSTRACT

---

<sup>1</sup> Acadêmico da 8ª Fase do Curso de Educação Física do Centro Universitário FACVEST.

<sup>2</sup> Professor da Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Educação Física do Centro Universitário FACVEST.

This article on the topic Playfulness and Physical Education aims to understand the role of play in the development of elementary school students. The justification is developed through the search for more knowledge on the subject to be structured in a more cohesive lessons learned in the files of academic life. The methodology has the following steps: readings in various works referenced on the meaning of school and student development at an early age, finding information about the play and its interference in the lives of learners, understanding the possibilities of a playful adaptation of the lessons Physical Education, in *situ* observations with regard to the theme of Labor Completion of course, comparing the opinions of various authors surveyed internship and mentoring and Job Completion of Physical Education Course of Integrated Schools FACVEST. The content addresses the playfulness as a means to develop learning in social, school and in control of emotions and also fixing the coordination of students and finishing with a qualitative search about the theme.

**Key-words:** Development. Ludic. Coordination.

## 1 INTRODUÇÃO

Falar sobre a ludicidade no desenvolvimento das aulas de Educação Física, principalmente no Ensino Fundamental, torna-se uma necessidade.

O desenvolvimento da criança, como consta neste artigo, com base nos autores estudados, pode ser melhor estruturado se a forma lúdica for aplicada de acordo com as necessidades, pois a criança grava e sente mais prazer quando o aprender vem junto com a brincadeira.

Consta no artigo que se apresenta que o lúdico é importante também para que o indivíduo se torne colaborativo e compreensivo em todos os aspectos de sua vida, principalmente se os professores estiverem preparados para inserir em suas aulas as técnicas pertencentes a este recurso.

*Metodologia, amostra. Breves comentários dos resultados*

## 2 LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO

A palavra ludicidade, na concepção de Almeida (2006, p. 11), tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser reconhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente no comportamento humano, as implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão

[...] o ser humano possui uma tendência lúdica ou, como denominam alguns, um “impulso para o jogo”. Mas, como se manifesta esta tendência ao longo do processo de desenvolvimento? O estudo mais completo sobre a evolução do jogo na criança é de autoria de Jean Piaget, que verificou este impulso lúdico já nos primeiros meses de vida do bebê. na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor; do segundo ao sexto ano de vida predomina sob a forma de jogo simbólico, para se manifestar, a partir da etapa seguinte, através da prática do jogo de regras (RIZZI E HAYDT, 2001, p.13).

As autoras ainda citam que os representantes das várias correntes da Psicologia parecem concordar com esta linha evolutiva, diferindo apenas quanto à terminologia: ao que Piaget chama de jogo de exercício. Existem, portanto, três formas básicas de atividade lúdica que caracterizam a evolução do jogo na criança, de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem. Mas é preciso salientar que estas três modalidades de atividade lúdica podem coexistir de forma paralela no adulto.

Os jogos e as brincadeiras estão presentes em todos as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência, o lúdico acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore. Sabendo que o jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, trabalhando também o desempenho dentro e fora da sala de aula, enfocamos neste trabalho sua importância para a Educação Física (EF) escolar (ALMEIDA, 2006, p. 11).

Afirma o autor que para que o lúdico traga esse benefício, é preciso que o professor de Educação Física trabalhe junto com os professores de outras disciplinas, apresentando um ensino com aplicação na realidade. Baseado nisto, Antunes (2002, p. 155-156 apud ALMEIDA, 2006, p. 12) afirma que: é fundamental enfatizarmos a importância do professor literalmente “trazer a rua e a vida” para a sala de aula, fazendo com que seus alunos percebam os fundamentos da matéria que ensina na aplicação da realidade.

Usar uma construção em argila, móveis ou montagens para estudar o movimento ou perceber o deslocamento do ar, tudo é uma série de atividade, se refletidas e depois idealizadas por uma equipe docente verdadeiramente empenhada, transposta para uma

estruturação de projetos pedagógicos, podem facilmente se traduzir em inúmeros recursos que associam a inteligência cinestésico-corporal e outras ao fantástico mundo da ciência, o delicioso êxtase pelo mundo do saber”.

Nesta sequência, Kishimoto (2001) registra que existe uma diferença do brinquedo para o material pedagógico baseado na natureza dos objetivos da ação educativa, apresentando seu interesse sobre o jogo pedagógico, quando afirma:

Oliveira (2002) comenta que as pesquisas vêm mostrando as contribuições que a ludicidade oferece no desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil. Sabe-se que brincando, ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive relacionando-se com ele. Os estudos sobre o assunto revelam, inclusive, que crianças que brincam bastante se tornam adultos mais ajustados e preparados para a vida.

É importante que estudos realizados mostrem que a brincadeira pode ser entendida como uma rica possibilidade de construção de identidade. A atividade lúdica fornece informações elementares a respeito da criança como suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível cultural e sua formação moral. Este trabalho cujo tema a ludicidade como coadjuvante ao desenvolvimento e aprendizagem da criança tem como objetivo refletir sobre a ludicidade e sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças que estão na fase da educação infantil, que tem a finalidade de mostrar o jogo, o brinquedo e a brincadeira como atividades que permite que as crianças dêem asas à imaginação, possibilitando descobrirem a si mesmas e ao mundo (OLIVEIRA, 2002, p.17).

Define ainda autora que as brincadeiras, o jogo, o brinquedo podem e devem ser objetos de crescimento, possibilitando à criança a exploração do mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si e a sociedade de forma lúdica e natural exercitando habilidades importantes na socialização e na conduta psicomotora.

## **2.1 O jogo e a compreensão**

Marcelino (1999) revela que ao se procurarmos uma definição de jogo, encontra-se em vários autores, como Huizinga (1993), Caillois (1990), Vygotsky (1989) e Kishimoto (1994), uma forma de compreensão, através dos elementos e características que o compõem, a dimensão do jogo. Nesta investigação, observamos que esses autores, ao tentar definir o jogo, se apoiam em características que determinam a sua especificidade utilizando expressões lingüísticas semelhantes que não se excluem, mas se complementam.

Na busca de concretização de sua opinião, Oliveira (2002) ressalta que os estudos realizados com a ludicidade e a sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem das

crianças que estão na fase da educação infantil comprovam que o brincar é também um excelente recurso pedagógico. Hoje em dia, reconhece-se seu enorme potencial de aprendizagem e sua importância para o desenvolvimento cognitivo, e para a sociabilização. Aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, já que o brincar é uma atividade que desperta e muito o seu interesse.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p.83).

Desta forma, Almeida (2006) explica que o jogo na escola apresenta benefício a toda criança, um desenvolvimento completo do corpo e da mente por inteiro. Por isso, na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade que dela resulta, mas a própria ação, momentos de fantasia que são transformados em realidade, momentos de percepção, de conhecimentos, momentos de vida. Este jogo permite também o surgimento da afetividade cujo território é o dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam medos, sofrimentos, interesses e alegrias.

Uma relação educativa que pressupõe o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador uma atenção mais profunda e um interesse em querer conhecer mais e conviver com o aluno; o envolvimento afetivo, como também o cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve o sujeito-ser-criança. É por todos estes motivos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, mas como um aprendizado.

Os desenvolvimentos pessoais que a ludicidade proporciona associados aos fatores sociais e culturais colaboram para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além de um desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

## **2.2 Jogo e desenvolvimento**

No que se refere à tenra idade, observa-se o que cita Oliveira (2002, p. 19):

O desenvolvimento de uma criança não se processa de forma linear, e de acordo com Piaget (1994), no início a criança ainda não representa internamente e não “pensa” conceitualmente. Durante o seu crescimento, ela experimenta avanços

gradativos, vivenciados de forma singular em todas as fases desse processo.

Oliveira (2002) cita Piaget (1994) que descreveu vários estágios ou período do desenvolvimento e de acordo com suas teorias, cada estágio é constituído sobre as estruturas anteriores, isto significa que cada etapa superada é uma preparação para o estágio seguinte.

Período sensório-motor (0 a 2 anos) representa a conquista através da percepção e dos movimentos, de todo o Universo prático que cerca a criança. Isto é, a formação dos esquemas sensoriais-motores irá permitir ao bebê a organização inicial dos estímulos ambientais, permitindo que, ao final do período, ele tenha condições de lidar, embora de modo rudimentar, com a maioria das situações que lhe são apresentadas.

Ao nascer o bebê conta apenas com os reflexos hereditários, no entanto, ao final do primeiro ano, entre outros comportamentos, será capaz de colocar-se na posição de pé e caminhar alguns passos sem apoio, compreender o significado de várias palavras, obedecerem a ordens simples; como Não, Vem, Tchau. Nesta fase segundo comenta Piaget (apud FONTANA; CRUZ, 1999, p. 49) “a criança age sobre o mundo. Ela repetidamente chupa o dedo, suga a pontinha da manga da roupa: movimentos não intencionais, centralizados no seu próprio corpo, se repetem sempre”. (OLIVEIRA, 2002, p. 20)

Tecnicamente, a autora explica que se aproximar dos 24 meses a criança estará desenvolvendo ativamente a linguagem, o que lhe dará possibilidades de, além de utilizar a inteligência prática decorrente dos esquemas sensoriais-motores formados na fase anterior, iniciar a capacidade de representar uma coisa por outra, ou seja, formar esquemas simbólicos.

Teremos, então, uma criança que a nível comportamental atuará de modo lógico e coerente, em função dos esquemas os adquiridos na fase anterior, e que ao nível de entendimento da realidade estará desequilibrada, em função da ausência de esquemas conceituais. Aos dois anos de idade surge um novo componente – a oralidade. A criança fala sozinha porque o seu pensamento ainda não está organizado, só com o decorrer deste período é que o começa a organizar, associando os acontecimentos com a linguagem na sua ação. A criança está em franca aquisição de conhecimento do seu universo, por isso o estímulo se faz muito importante.

Freire e Scaglia (2002) expõem que as crianças que freqüentam esse nível escolar caracterizam-se, basicamente, por exercitar intensamente suas funções simbólicas, uma vez que estão aprendendo a lidar com os símbolos. Elas são aceitas na educação infantil a partir do momento em que começam a falar, isto é, entre 18 e 24 meses de vida.

Podemos dizer que a educação infantil deveria ser uma escola de símbolos, de imaginação e fantasia. Raramente encontramos uma criança menor de sete anos de idade realizando uma atividade livre que não seja a de fantasiar, isto é, brincar com símbolos. Compreender o desenvolvimento das funções simbólicas de uma criança não difere muito de compreender suas funções motoras. Sabemos que, durante o período pré-verbal, uma criança saudável forma todas as coordenações motoras de que disporá até o fim de sua vida. (FREIRE; SCAGLIA, 2002, p. 16).

Considerando-se a ludicidade sendo precursora de um aprendizado com jogos e

brincadeiras, é importante que se observe:

A vida da criança sempre esteve permeada de jogos e brincadeiras das mais diversas classes, instigando todo o momento a curiosidade e criatividade, favorecendo com estes o seu processo de desenvolvimento, pois muito se descobre através de jogos e brincadeiras que se potencializam habilidades e competências preparando estas crianças para a convivência adulta. Dessa forma, busca-se o entendimento do significado, as possibilidades e controvérsias do jogo e das brincadeiras, a partir de diferentes enfoques. Utilizando-se de uma visão bibliográfica, partiu-se de uma definição de termos como jogo, brincadeira em diferentes fases do desenvolvimento da criança, bem como o brinquedo enquanto objeto e suas qualidades, na tentativa de compreender a atividade lúdica infantil nos dias atuais, diante da atividade lúdica e os prejuízos de sua ausência (OLIVEIRA, 2002, p. 212).

Neste sentido, Oliveira (2002) ainda preconiza que a educação eficiente deve proporcionar às crianças momentos com estas atividades de forma orientada e uma educação voltada para a autonomia, onde estas crianças possam usufruí-la nas diversas fases de sua vida, de maneira a atender suas necessidades intrínsecas. Deve-se destacar que o contato com a variedade de brinquedos e brincadeiras e jogos estimula a ação, a representação e a imaginação da criança, ajudando-a superar diferentes barreiras e proporcionando o desenvolvimento de habilidades e competências.

O simples ato de brincar é uma característica comum aos seres humanos. Sua linguagem é de fácil assimilação por todas as crianças e exige uma concentração durante uma determinada quantidade de tempo, que vai variar de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra. Para Friedmann (1996) e Volpato (1999), a brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas naturezas. Os autores entendem que quando esta brincadeira envolve certas regras elaboradas pelos próprios participantes, passa a possuir características de um jogo (OLIVEIRA, 2002, p. 212).

Registra ainda a autora que a brincadeira apresenta um fator de grande importância no processo de desenvolvimento e socialização da criança, proporcionando-lhe novas descobertas a cada momento, refletindo diretamente no contexto social onde está inserida. A diversidade de brinquedos e brincadeiras na atual era tecnológica parte do resgate de valores tradicionais até as mais avançadas tecnologias eletrônicas.

Esses aspectos afetam diretamente a vida da criança, influenciando diretamente na qualidade da atividade lúdica infantil. Considerando esta relevância e de como a criança reflete e interage com o mundo através da brincadeira, devemos levar em conta a maneira como esta brincadeira está sendo inserida no contexto escolar e praticada por esta criança no âmbito escolar.

Segundo Friedmann (1996), Kishimoto (1997) e Volpato (1999), apesar do “conteúdo social da brincadeira” ter se alterado no decorrer do tempo, a essência da brincadeira dificilmente se modificará, mantendo as mesmas características lúdicas presentes nos mais variados tipos de brincadeiras existentes. HAYDT (2000), afirma que o jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras. É uma atividade lúdica, pelo fato de se jogar pelo prazer de realizar esse tipo de atividade, de buscar satisfação própria. O autor considera que quando estamos envolvidos num jogo nos desligamos do mundo, nos preocupando momentaneamente, exclusivamente com o prazer proporcionado por este

(OLIVEIRA, 2002, p. 212).

Neste interim, Oliveira (2002) coloca que analisando de forma mais ampla, o jogo é possível perceber o tamanho de sua contribuição para a formação de cidadãos, responsáveis, conhecedores das regras sociais, com respeito e dignidade ao próximo, solidários e cooperativos. É inquestionável o poder de formação do caráter que possui o jogo, trabalhando nossa concentração, atenção, conhecimento e desafiando nossa criatividade e testando nossos limites, oferecendo modelos de convivência grupal, sem falar do trabalho da competência de lidar com o emocional.

Referindo a relação da recreação com a ludicidade como parte das ferramentas para o desenvolvimento da criança, observa-se:

É importante entender que uma vivência recreativa sempre será lúdica. Entretanto um elemento lúdico nem sempre faz parte do universo da recreação.(6) Vamos entender melhor esta relação: Lúdico, segundo Freinet (1998) pode ser apresentado como: (...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina. (5 - pg.304) Deste modo o lúdico não está relacionado a uma vivência, dinâmica, experiência ou prática, mas a uma sensação, a um estado de espírito, a uma condição humana. Podemos ter por exemplo, uma parede lúdica, pelo simples fato desta parede transmitir a quem olha uma sensação agradável, divertida, sedutora (MARINHO, 2003).

Acrescenta ainda a autora explicando que pode-se ter em um cardápio de um restaurante, pratos lúdicos, por sua apresentação colorida, criativa, estimulante. Podemos, dentro da mesma linha de raciocínio ter um carro lúdico, uma roupa lúdica, um livro lúdico, mesmo que estes elementos não criem uma prática vivencial. Do mesmo modo podemos também ter jogos lúdicos, aulas lúdicas, palestras lúdicas, programas de TV lúdicos, uma gestão lúdica de uma empresa, etc... Deste modo o lúdico também faz parte do universo do lazer, do entretenimento, da decoração, da arquitetura, da educação, entre outros. Ao mesmo tempo o lúdico traça um paralelo muito forte com a recreação uma vez que todo programa recreativo deve ser, obrigatoriamente, lúdico.

A associação da recreação com atividades físicas e esporte sempre traz resultados considerados benéficos para o desenvolvimento da criança, como se pode observar:

A recreação teve como um de seus berços a Educação Física e talvez por isto ela hoje ainda se encontre tão relacionada às atividades físicas e aos esportes. Entretanto estas relações também não são umas de suas limitantes. Pelo contrário, tanto esportes, como o futebol, voleibol, baseball, etc, como atividades físicas, como correr, pular, lançar, chutar, etc, sempre se apresentaram como grandes elementos que compõem a prática recreativa, juntamente com a música, a dança, as artes em geral, a preservação ambiental, as bases terapêuticas, o convívio social, o relaxamento, a contemplação, a linguagem, entre outros assuntos de grande importância para o contexto recreativo (MARINHO, 2003).

Relata a autora que pode-se dizer que também o esporte e a atividade física fazem



parte do universo da recreação, assim como a recreação muitas vezes faz parte do universo dos esportes e da prática física, sem, no entanto, se caracterizarem como áreas comuns (mas sim afins). Assim como o esporte e a atividade física, o jogo e a brincadeira representam parte importante do escopo da recreação, mas esta não se basta naqueles. O jogo é estratégia importante para alguns momentos onde se visa o trabalho com regras, o desenvolvimento coletivo, o desempenho em equipe, o aprender a ganhar ou perder, entre outros conteúdos recreativos.

### 2.3 Brincadeira e aprendizado

A brincadeira se incorpora com constância na recreação, por seu contexto lúdico e divertido. Entretanto existem jogos não recreativos, como as competições esportivas e os jogos de azar, por exemplo. Assim também existem brincadeiras que não são recreativas como a brincadeira de satirizar um amigo, as brincadeiras de “mau gosto” como “passar o pé” no colega de sala, colar um bilhete nas costas de um colega com frases negativas, entre outras.

Os jogos da criança pequena são fundamentais para o seu desenvolvimento e para a aprendizagem, pois envolvem diversão e ao mesmo tempo uma postura de seriedade. A brincadeira é para a criança um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação. A imaginação é uma forma que permite às crianças relacionarem seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhece. A brincadeira expressa a forma como uma criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo. Bruno Bettelheim, fala que a brincadeira é uma ponte para a realidade e que nós, adultos, através de uma brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo: quais são as suas preocupações, que problemas ela sente, como ela gostaria que fosse a sua vida. Ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras. Ou seja, brincar é a sua linguagem secreta que devemos respeitar mesmo que não a entendamos (COSTA, 2007, p.17).

Reforça a autora explicando que o brincar é um direito assegurado na Constituição Federal do Brasil. É uma necessidade para as crianças, pois é fundamental para o seu desenvolvimento psicomotor, afetivo e cognitivo, sendo uma ferramenta para a construção do seu caráter. O desenvolvimento psicomotor é a base de sua relação com o mundo, pois é através de seu corpo que ela vai se relacionar consigo mesmo, com os outros, com os objetos, enfim, com o mundo ao seu redor.

O jogo através do desenvolvimento psicomotor contribui para as relações entre a psique e o motor, promove a união entre a ação e o pensamento, assim é uma atividade integradora do corpo como um todo, não segue o modelo cartesiano de divisão corporal. O fator afetivo inclui os relacionamentos intra e inter pessoais; ao brincar a criança vai experimentar diversas situações, positivas (quando vence uma

brincadeira, alcança um objetivo, entra em acordo com os colegas, etc.) e negativas (perde alguma atividade, não consegue realizar o esperado, entram em conflitos com os colegas, etc.) e é através destas situações que a criança aprenderá a conviver com os outros. Por fim, o aspecto cognitivo se refere ao desenvolvimento do intelecto durante as atividades lúdicas (COSTA, 2007, p.17).

Ainda para Costa (2007) é importante registrar que as crianças aprendem brincando, aumentam seu conhecimento através dos parceiros e podem vivenciar a aprendizagem. Quando a criança busca superar situações desagradáveis. É como se ela zombasse de suas próprias limitações e as enfraquecesse. Em cada momento do seu processo de desenvolvimento, a criança utiliza-se de instrumentos diferentes e sempre adequados às suas condições de pensamento.

À medida que ela cresce, as brincadeiras modificam-se, evoluem. Existem diferentes tipos de jogos. Jogos de exercícios ou jogos funcionais. Têm início aproximadamente aos quatro meses de idade, quando a criança começa a ter uma melhor coordenação da visão e da apreensão. Os jogos de exercício envolvem ações mentais, isto é, o pensamento, como acontece nos jogos de combinações de palavras. EX: “Hoje é domingo pede cachimbo...”, ou “Um, dois, feijão com arroz...” Essas atividades lúdicas não necessitam de qualquer técnica particular, são simples exercícios.

Bruner (1978 *apud* KISHIMOTO, 1998) considera esta ação lúdica como o primeiro nível de elaboração do conhecimento, ou seja, o nível do pensamento intuitivo que ainda se encontra como nebuloso, mas com uma direção já definida. Para ele, o prazer e a alegria devem fazer parte do processo inicial da construção e da sistematização do conhecimento, com o intuito de poder adquirir conceitos significativos. Esse processo ele chama de pensamento intuitivo e analítico ou, mais recentemente, de raciocínio narrativo e lógico-científico.

Destaca ainda que é fundamental para os educadores a realização de brincadeiras livres porque liberam as crianças da pressão do cotidiano. Por outro lado, sabemos que é o adulto que dá forma aos conteúdos intuitivos, a partir de sua orientação pedagógica, transformando-se em idéias lógico-científicas presentes nos processos educativos. A presença do adulto, ou seja, do professor, com a sua experiência, favorece a concentração mais prolongada, a elaboração e a sistematização de conhecimentos de maior complexidade. Assim sendo, a escola não deve cultivar apenas a espontaneidade, mas também os trabalhos em grupos mediados pelo diálogo professor-aluno.

Para Brougère *apud* Kishimoto (1998), mesmo que o jogo seja compreendido como uma ação de livre expressão da criança, a sua prática cotidiana revela, a partir da cultura de diversos povos praticantes, formas diferenciadas de jogar. Na sociedade de Nova Guiné, os

jogos não terminam com um ganhador, porque se prioriza a participação de todos. O culto de igualdade é característico dessa cultura.

O jogo se assemelha muito à forma de socialização que prepara as crianças para que no futuro ocupem um lugar na sociedade adulta. Segundo Dietrich (1984), num sistema tradicional de ensino, o jogo é baseado na memorização e na aculturação, sendo enfatizado somente como meio para a iniciação desportiva, ou seja, ênfase na competição. Aí o jogo é institucionalizado, e a comunidade que o pratica, repete, reproduz, fielmente, as regras predeterminadas. Essa cultura da competição, do rendimento, dos melhores e dos mais fortes esquece a livre expressão, a ludicidade, o prazer e a alegria tão necessários à formação de crianças e jovens (KISHIMOTO, 1998, p. 133).<sup>3</sup>

Na continuidade do que pensa o autor, registra-se que combinar momentos de brincadeira livre e atividades orientadas pelo professor é uma estratégia importante recomendada por Bruner *apud* Kishimoto (1998). Para ele, tanto a cultura como a análise narrativa da realidade das crianças contribui teórico-metodologicamente para a apreensão do saber como fazer. Vygotsky (1988), ao articular cultura, inteligência e educação, afirma que todo ser humano encontra-se inserido no contexto cultural que define as formas para pensar e para agir, possibilitando aos educadores realizar pela narrativa o desenvolvimento da representação peculiar do mundo em que vivem.

Com a presença do adulto e de pessoas mais experientes, a criança enriquece o desenvolvimento do pensamento e seu próprio comportamento. A fala é um elemento importante para a interação com adultos e pessoas mais experientes. Com a interiorização progressiva dessas informações e com seu crescimento, a ajuda exterior vai seqüencialmente tornando-se desnecessária.

Vygotsky (1988) faz uma análise do brinquedo com o jogo: ao correr, uma criança pode estar em alto grau de agitação ou preocupação e restará pouco prazer, uma vez que se ela for ultrapassada, experimentará pouco prazer se achar que correr é doloroso; além disso, se ela for ultrapassada, experimentará pouco prazer funcional. Nos esportes, o propósito do jogo é um dos seus aspectos dominantes, sem o qual não teria sentido; seria como examinar um doce colocá-lo na boca, mastigá-lo e então cuspi-lo. Naquele brinquedo, o objetivo, que é vencer, previamente é reconhecido.

O desenvolvimento de uma pesquisa requer conhecimento amplo e estrutura de objetivos previamente determinados, deve-se então anotar que:

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento, supondo um contato direto e prolongado do mesmo com o ambiente e a situação que está sendo investigada, normalmente por meio de um trabalho de campo. Caso seja o tema da pesquisa, indisciplina escolar, o agente pesquisador deverá presenciar o maior número de

---

<sup>3</sup> Texto também disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd144/jogo-brinquedo-e-brincadeira-em-educacao-fisica.htm>

situações que possam sugerir a manifestação deste fato, não possuindo nenhum tipo de manipulação por parte dele. Na observação dos fenômenos que ocorrem naturalmente, passíveis de influência em seu contexto, ele deve manter um contato estreito e direto com a situação, mantendo a originalidade e contexto das pessoas, gestos e palavras estudadas (BARBIER, 2005, p. 2).<sup>4</sup>

Sobre a escolha de perguntas para elaboração da pesquisa qualitativa, torna-se importante definir o caminho a ser tomado, como se observa a seguir: “O levantamento de dados para pesquisa qualitativa por meio de questionários requer cuidado especial. Deve-se considerar que não basta apenas coletar respostas sobre questões de interesse, mas sim saber como analisá-las estatisticamente para validação dos resultados. O assessoramento estatístico numa pesquisa qualitativa auxilia o pesquisador que desconhece requisitos básicos a serem obedecidos em pesquisas de campo”, na voz de Manzato (sd).

### **3 PESQUISA QUALITATIVA**

A pesquisa qualitativa que se apresenta, foi desenvolvida com o objetivo de se procurar entender o desenvolvimento do trabalho do professor de Educação Física. O público-alvo é “professores da disciplina de Educação Física” atuantes na rede de Ensino do Estado de Santa Catarina, mais precisamente no Município de Lages. A amostra limitou-se em dois entrevistados, que foram denominados como indivíduos “A” e “B”.

#### **3.1 Perfil dos entrevistados e resultado da pesquisa**

##### **3.1.1 Entrevistado “A”**

Este entrevistado tem formação superior e curso de pós-graduação. A experiência na profissão está por volta de dezenove anos de atuação. Em todo este tempo (19 anos), esteve ministrando aulas no Ensino Fundamental.

Na opinião do entrevistado, as aulas de Educação Física contribuem para o desenvolvimento social, corporal, cultural, lateralidade, coordenação motora e desenvolvimento de habilidades motoras.

---

<sup>4</sup> Texto também encontrado em: <http://www.cesarromao.com.br/redator/item24132.html>

Quanto ao desenvolvimento das atividades, o entrevistado considera que nas séries iniciais do Ensino Fundamental. O lúdico está presente e as atividades estão voltadas para se estruturar a coordenação motora dos alunos de tenra idade.

No que se refere aos anos finais da mesma classe, ficou registrado que o aprendizado sobre as técnicas esportivas é importante e que o esporte deve ser visto como uma forma de se manter mais saudável.

Quanto aos obstáculos para atuação no Ensino Fundamental explica o entrevistado que a segmentação do saber é o grande problema, pois não há discernimento suficiente para o entendimento das ações e como isso pode colaborar para o desenvolvimento de cada um.

No que se refere às atividades e conteúdos trabalhados nas aulas ministradas, o entrevistado responde que tornam-se importantes o aspecto lúdico, a criação de materiais, saídas a campo, variações entre danças, esportes e recreações diversas.

Quanto à compreensão do lúdico, o entrevistado vê como uma necessidade para o desenvolvimento da pessoa possibilitando o desenvolvimento da imaginação e criatividade e que através do emprego do lúdico, a criança adquire condições mais favoráveis de assimilar os processos utilizados em aula para alcance dos objetivos traçados pelo professor.

Ainda respondendo, o entrevistado coloca que o lúdico é muito importante para que a criança brinque e aprenda desenvolvendo o seu lado social e obtenha uma formação mais integral possível em sua estrutura de aprendiz.

### **3.1.2 Entrevistado “B”**

O entrevistado possui graduação superior em Educação Física e é pós-graduado, está há aproximadamente dezenove anos na profissão e atua pelo mesmo tempo no Ensino Fundamental. Relata o entrevistado que a disciplina de Educação Física atua com ênfase no desenvolvimento social, lateralidade, desenvolvimento e coordenação motora, cultura e linguagem corporal.

Responde ainda o entrevistado que o desenvolvimento da disciplina de Educação Física no Ensino Fundamental está bem definido e que a ludicidade é vista com muito apreço. Na opinião do entrevistado, o maior obstáculo para atuar com a Educação Física no Ensino Fundamental é a falta de um projeto pedagógico prático e recursos materiais.

Os conteúdos ministrados no Ensino Fundamental pelo entrevistado são atividades

lúdicas, jogos, esporte, recreação e ginástica. Para o entrevistado, o lúdico é o fator do aprendizado associado à brincadeira de forma livre e prática.

No que se refere à importância da ludicidade para os alunos, ficou registrado que é um fator fundamental para que haja desenvolvimento e interação social.

## 4 CONCLUSÃO

### *Que resultados aparecem dos dados coletados.*

Após o desenvolvimento dos estudos propostos sobre o tema em questão e a realização da pesquisa qualitativa, observou-se que as aulas de Educação Física no Ensino Fundamental com o recurso da ludicidade tornam o ambiente mais atrativo.

Sendo assim, foi possível entender que o desenvolvimento da criança que está no Ensino Fundamental é mais conciso e se estrutura com maior amplitude no que se refere a outros aspectos da vida com o lúdico introduzido.

O aprendizado adquirido durante este estudo enalteceu a vantagem da busca teórica para se poder embasar mais fortemente a prática na vida diária com os alunos na tenra idade. Torna-se ainda interessante que se dê alusão ao que a ludicidade pode oferecer como uma escolha na socialização da criança e aceitação de diversas situações de perdas e ganhos nos momentos de competição.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. São Paulo: Cortez, 2006.

BARBIER, R. **A pesquisa – ação na instituição educativa**. Rio de Janeiro, Zahar, 2005.

BRUNER, J.S ; RATNER, N. Games, *Social Exchange and the Acquisition of Language*. In: *Journal of child Language*. Trad. Carlos Almeida (RS-319)V.5, n.º 3, pp. 391-491-401, oct. 2012.

COSTA, S. P. **A importante dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento motor, cognitivo e sócio-afetivo na educação infantil.** Niterói: Cândido Mendes, 2007.

FERREIRA, C. de A. **A ludicidade e o desenvolvimento escolar.** Porto Alegre: Globo, 2000.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal.** São Paulo: Scipione, 2003.

KISHIMOTO, M. T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1998.

MANZATO, A. J. **A elaboração de questionários na pesquisa quantitativa.** *In* artigo. Departamento de Ciência de Computação e Estatística – IBILCE – UNESP. 2012

MARCELINO, N. C. **Lúdico, educação e educação física.** Ijuí: Unijui, 1999.

MARINHO, A. **A educação ao ar livre e o aprendizado sequencial:** possibilidades de vivência na natureza, CONBRACE - Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 13, Caxambu (MG), Anais... Caxambu, 2003, CD-ROM<sup>5</sup>

OLIVEIRA, Z. De M. R. **Educação Infantil:** fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança.** São Paulo: Ática, 2001.

---

<sup>5</sup> Texto também disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Recrea%C3%A7%C3%A3o>.