

A EDUCAÇÃO FÍSICA DE FORMA LÚDICA

Sabrina Rodrigues¹

Francisco José Fornari Sousa²

RESUMO

O lúdico possibilita toda a dinâmica de grupo, o processo de sociabilidade, o dividir o respeito e interação com o outro, a disciplina e o interesse na execução de seus trabalhos propostos, fazendo com que ele adquira o conhecimento de forma agradável, interagindo e ouvindo o outro. Pesquisar sobre a atividade lúdica nas aulas de Educação Física. A pesquisa foi classificada como descritiva que de acordo com Cervo e Bervian (2003) a pesquisa descritiva é a qual analisa os fatos sem manipulá-los. Através de observação e coleta de dados os quais foram coletados por meio de questionário e analisados mediante estatística básica. A investigação ocorreu na cidade de Palmeira SC, com alunos dos anos iniciais de 2013. A população foi composta por 1 professor e 91 alunos. Segundo pesquisa, conforme tabela 7 que ambos (meninos e meninas) participam das atividades lúdicas, sendo (n=10,100%), nessa perspectiva acredita na possibilidade de ampliação do lúdico nas aulas de Educação Física. Verificou-se a importância de jogos e brincadeiras, sendo o educador o mediador, proporcionando atividades que tragam interesse e motivação pelo saber. Favorecendo interação, curiosidade pelo novo, preparando-as para relações sociais.

Palavras-chave: lúdico, criança, professor, educação física.

¹ Acadêmico do curso de Educação Física do Centro Universitário FACVEST

² Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário FACVEST

PHYSICAL EDUCATION IN A PLAYFUL

Sabrina Rodrigues¹

Francisco José Fornari Sousa²

ABSTRACT

The playfulness enables the dynamic group, the process of sociability, divide the respect and interaction with others, discipline and interest in the execution of their proposed work, causing him to acquire knowledge in a pleasant way, interacting and listening to the other. Search on the play activity in physical education classes. The research was classified as descriptive according to Hart and Bervian (2003) is the descriptive research which analyzes the facts without manipulating them. Through observation and collection of data which were collected by questionnaire and analyzed using basic statistics. The research took place in the city of Palm SC, with students in the early years of 2013. The population consisted of 01 teachers and 91 students. According to research, as shown in Table 7 that both (boys and girls) participate in recreational activities, and (n = 10,100%), this perspective believes in the possibility of expanding the ludic in Physical Education classes. Verified the importance of games and activities, and the educator the mediator, providing activities that bring interest and motivation for learning. Favoring interaction, curiosity for new, preparing them for social relations.

Keywords: playful, child, teacher, physical education.

1. INTRODUÇÃO

As vivências lúdicas têm sua importância na aprendizagem, uma vez que brincar é fundamental para o desenvolvimento humano. Tudo em favor da criação de um clima na sala

de aula em que ensinar, aprender, estudar são atos sérios, mas também provocadores de alegria (FREIRE, 2004, p.72).

Através das atividades lúdicas, como as brincadeiras, os jogos, as cantigas etc., as crianças aprendem a refletir suas ações e a dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do seu cotidiano.

Segundo Rizzi e Haydt (1998), o jogo é uma atividade natural do ser humano. Quando a criança brinca e joga, a mesma envolve-se tanto naquilo que está fazendo que coloca nas ações seus sentimentos e emoções.

Tanto os jogos quanto a outras atividades lúdicas são um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Por isso, partimos do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo à sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores. Portanto, é através do jogo e do brinqueado que ela reproduz e recria o meio circundante.

Conforme Brasil (1996), O trabalho de Educação Física nos anos 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, como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com a finalidade de expressão de sentimentos, afetos e emoções.

Para muitos educadores, o lúdico ainda é um mistério. Erros são cometidos em nome do desconhecimento. Nos dias de hoje, o maior desafio ainda é como transformar as aulas de Educação Física em algo alegre, sem ser chato, cansativo e maçante. Durante o processo de brincar, se desenvolve a capacidade do aluno e se dá seus primeiros passos rumo à cidadania.

Isso foi constatado em observações durante o estágio realizado com as turmas do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, no Núcleo Municipal de Palmeira - SC, durante o mês de maio de 2013. Afirmamos, ainda, através dessas observações, que o docente apresenta dificuldades ao realizar atividades lúdicas.

Nesse contexto, o objetivo principal desse estudo era investigar a possibilidade da pedagogia dialógica na interação com vivências lúdicas, especificamente nas aulas de educação física no ensino fundamental.

O brincar desperta na criança as capacidades de aprender com mais facilidade. Todas as formas de brincadeiras são enriquecedoras, por isso muitas vezes se usa a expressão “brincando que se aprende”. Através da atividade lúdica a criança associa o seu mundo com a realidade, com suas brincadeiras de imitar e faz de conta ela desenvolve muitas habilidades.

Para Brasil (1998, p.31), o faz de conta:

Utiliza-se principalmente da imitação para acontecer. O professor pode propiciar situações para que as crianças imitem ações que representam diferentes pessoas, personagens ou animais, reproduzindo ambientes como casinha, trem, posto de gasolina, fazenda etc.

Desta maneira o lúdico contribui para a autoestima da criança, que tende a elevar para a construção de um ser humano melhor.

2 O LÚDICO COMO MEIO DE APRENDIZAGEM

No século XVIII, Rosseau e Pestalozzi apud Rizzi e Haydt (1998), afirmavam que a educação deveria ser um processo artificial e repressivo, mas um processo natural, de acordo com o desenvolvimento mental da criança, e levando em consideração seus interesses e suas tendências inatas. Salientavam a importância dos jogos como instrumento formativo, pois além de exercitar o corpo, os sentidos e as aptidões, os jogos também preparavam para a vida em comum e para as relações sociais.

Com vista a este contexto, torna-se então oportuno ressaltar a importância do lúdico, aqui inicialmente enfatizado numa pequena retrospectiva histórica, pois a própria constância da sua presença em todos os tempos e lugares.

Segundo Almeida (2006), a ludicidade tem sua origem na palavra latina *ludus* que quer dizer jogo. Considerando apenas a etimologia da palavra, o termo lúdico está diretamente relacionado ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo. Além disso, o lúdico é um 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.

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

Na vida da criança o lúdico significa libertação, utilizando a ludicidade para criar um mundo próprio, fora das expressões, dos problemas dos adultos, visto pela criança como o mundo da imaginação.

Através das fantasias imaginárias e das brincadeiras, as crianças conseguem ter mais equilíbrio das pressões que sofrem no dia-a-dia.

A criança expressa-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar (CRAIDY; KAERCHER, 2001, p.103).

Conforme esta afirmação, observamos que o lúdico favorece para a formação da criança no seu processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Kishimoto (2002), a atividade lúdica tem um papel fundamental na formação da criança, podendo ser utilizado como um rico recurso para as práticas pedagógicas.

As vivências lúdicas têm sua importância na aprendizagem, uma vez que brincar é fundamental para o desenvolvimento humano. “Tudo em favor da criação de um clima na sala de aula em que ensinar, aprender, estudar são atos sérios, mas também provocadores de alegria (FREIRE, 2004, p.72).

As relações cognitivas e afetivas da interação lúdica ajudam no amadurecimento e a sociabilidade infantil. Através de atividades lúdicas as crianças movimentam seu corpo, aprendem a seguir regras do seu convívio e em jogos, e aprende a conviver e a respeitar as diferenças do outro. A ludicidade envolve as capacidades das crianças demonstrando sua personalidade no ato de brincar.

A atividade lúdica então caracteriza-se por ser espontânea, funcional e satisfatória. Assim o lúdico como atividade espontânea é quando ele é espontaneamente positivo e construtivo, dentro do contexto abrange do bem estar humano: o esporte expressão do lúdico baseia-se nas atividades de auto-expressão (VYGOTSKY, 1991, p. 34).

Queiroz e Martins (2002) acreditam que o lúdico é tudo aquilo que está atribuído ao lazer e ao divertimento, seja em forma de atividade física ou mental. Através do lúdico a criança deixa seu mundo de inibições e se desenvolve a partir de uma nova realidade criada por ela mesma. Nesse momento a brincadeira permite a ela a afirmação de seu eu, portanto é um fator culminante para definir a sua personalidade.

No processo de desenvolvimento da criança o lúdico é primordial para seu melhor desempenho e formação. Pois inúmeros temas podem ser trabalhados, desde a brincadeira espontânea, quando a criança dita as regras ou nas brincadeiras e jogos direcionados que as regras já são expostas, na maioria das vezes revelando um ato social.

Ao trabalhar com jogos e brincadeiras as crianças estarão desenvolvendo suas criatividade, imitação e suas competências.

Para Kishimoto (2007), definir jogo não é fácil, pois uma mesma ação pode ser jogo ou entendida como não-jogo, tudo dependerá do significado a ele atribuído, por exemplo, uma criança indígena atirando uma flecha, um observador pode interpretar como um divertimento,

mais para a criança é um trabalho.

Freire (1992, p. 19):

[...] adotando a linha educacional propõe em sua obra, jogos e brincadeiras que possam estar sendo desenvolvidas dentro das aulas de Educação Física e também de estar quase que, reproduzindo em algumas semelhanças das brincadeiras praticadas no dia-a-dia das crianças.

Podendo proporcionar as crianças momentos agradáveis, revendo conceitos antigos tanto quanto absorvendo conceitos novos. Assim:

Brincadeiras do mundo de rua também podem ser utilizadas pelos professores, pois elas enriquecem ainda mais as aulas e é uma forma confiável do professor estar interagindo com a vida cotidiana do aluno. A satisfação das crianças em poderem também brincar seus jogos e suas brincadeiras dentro da escola faz com que as mesmas desenvolvam-se de forma linear e crescente seus atributos motor, cognitivo e afetivo-social (MCALAREN, 1992, p. 59).

O brincar como atividade livre e espontânea é responsável pelo desenvolvimento físico, moral e cognitivo, e os dons dos brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis. Sendo assim, é importante ao educador ter consciência de que o “brincar” é uma necessidade interior da criança e, por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento.

Vygotsky (1989, p. 109), afirma que:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança ... É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

As contribuições de Vygotsky (2000) reforça a importância da atividade lúdica para a aprendizagem. Para este autor, essa atividade não é importante por ser uma atividade prazerosa, mas, sim por preencher necessidades fundamentais da criança, tais como: permitir que resolva impasse entre o seu desejo e a impossibilidade de satisfazê-lo imediatamente, exigir o cumprimento das regras, permitir certo distanciamento entre a percepção imediata dos objetos e a ação.

Nessa perspectiva torna-se oportuno valorizar o processo de aprendizagem e não apenas o produto final. Dessa maneira se caminha para a busca do equilíbrio entre disciplina e prazer, sem esconder situações de poder.

2.1 O lúdico como suporte pedagógico nas aulas de Educação Física

O lúdico possibilita toda a dinâmica de grupo, o processo de sociabilidade, o dividir o respeito e interação com o outro, a disciplina e o interesse na execução de seus trabalhos propostos, fazendo com que ele adquira o conhecimento de forma agradável, interagindo e ouvindo o outro.

Conforme Brasil (1998, p.21):

Para se desenvolver, portanto, as crianças precisam aprender com os outros, por meio dos vínculos que estabelece. Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam elas adultos ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança. Dentre os recursos que as crianças utilizam, destacam-se imitação, o faz-de-conta, a oposição, a linguagem e a apropriação da imagem corporal.

É através da atividade lúdica que as crianças encontram mais facilidade para desenvolver a sua personalidade e autonomia, é a partir do faz-de-conta que se promove a socialização, assumem papel de personagens e revolucionam problemas podendo experimentar diversos tipos de situações.

A aprendizagem lúdica é facilitadora, pois a aprendizagem ocorre pelo processo de experiência, por prazer, pelo fazer e por ser.

O brincar transformando em instrumento pedagógico na educação, favorece a construção da criança para cumprir seu papel social, e mais tarde de adulto.

A importância das atividades lúdicas das brincadeiras e jogos, reside no fato de serem um fenômeno social que servem aos objetivos de socialização de uma sociedade que proporciona o relacionamento interativo. Por isso segundo Saraiva (1999, p.190): “[...] educativo que se busque a interação de ações entre sexos nas aulas de educação física e se promova o equilíbrio das relações entre homens e mulheres na sociedade.”

Tendo em vista que esse papel tem todo um contexto histórico de formação, no qual a Educação Física tem contribuído para a reprodução de papéis de comportamento diferenciado entre homens e mulheres.

Algumas modalidades de brincadeiras para Kishimoto (2007) poderá nos ajudar a criar relações entre o lúdico e aprendizagem, são elas: brinquedo educativo, brincadeiras tradicionais infantis, brincadeiras de faz-de-conta e brincadeiras de construção.

O brinquedo educativo é visto como um recurso que ensina, desenvolve e educa de maneira prazerosa, como exemplo temos o quebra-cabeça, os brinquedos de tabuleiro, os de encaixe.

Dentro das aulas de Educação Física de acordo com Kishimoto (2007), entendemos que o uso do brinquedo ou jogo educativo proporciona ao educador almejar vários de seus objetivos, tendo em vista que este abrange tanto objetivos motores, cognitivos e psicossociais.

O mesmo autor ainda ressalta que as brincadeiras tradicionais infantis estão ligadas ao folclore. Estas brincadeiras tradicionais teriam as funções de: (1) perpetuar a cultura infantil; (2) desenvolver formas de convivência social e (3) permitir o prazer de brincar.

Segundo entendimento de Kishimoto (2007), as brincadeiras de faz-de-conta, conhecidas como brincadeiras simbólicas, de representação de papéis ou sócio-dramáticas, é

a que deixa mais evidente a presença de situação imaginária.

Ainda Kishimoto (2007), refere-se as brincadeiras de construção como uma experiência sensorial enriquecedora, que estimula a criatividade e desenvolve as habilidade das crianças.

As atividades lúdicas são importantes para o desenvolvimento de sua personalidade, mostrar anseios, representar o seu mundo, construir sua identidade perante os colegas, a família e a escola, enfim o brincar além de proporcionar saberes faz com que a criança aprenda com prazer e se desenvolva melhor ao se deparar com situações que exijam de si atitudes próprias.

Brincar é uma manifestação espontânea e criativa do humano no homem e, ao mesmo tempo, um encontro alegre com os outros. Brincar revela sempre uma comunhão de vida com os parceiros. Há sempre um fazer de conta que agrada. Os participantes das atividades lúdicas são companheiros que constrói junto o prazer de estarem juntos. O confronto, a luta, a oposição aparecem sob a forma da ilusão. Os diferentes papéis exercidos, além de serem reversíveis. São entendidos como momentos sucessivos de um acontecimento que é uma totalidade (SANTIN, 1993, p.77).

Brincar é uma atividade lúdica criativa. No brinquedo entra em ação a fantasia. O sujeito, ao brincar transforma a realidade, cria personagens e mundos de ilusões, coloca-se diante do risco, do imprevisto, do suspense.

Brincar é estar junto com o outro, é sentir o gesto, o olhar, o calor do companheiro. O brinquedo aproxima as pessoas, torna-se amigas, porque brincar significa sentir-se feliz. O brinquedo não confronto nem conflito. É só observarmos os animaizinhos quando brincam. Tudo é fazer de conta. Ninguém morde ninguém. Tudo é assimilação. Brincar torna-se sinônimo de paz, de harmonia de alegria (SANTIN, 1993, p. 27).

O brinquedo é de suma importância para a criança assim como também para os adultos. O espaço lúdico é o momento de entrega da criança, onde ela se descobre, elabora os fatos significativos do seu dia-a-dia e coloca-se como sujeito. Sendo esse um espaço coletivo, entra em ação a função social do brincar e do jogar.

Na proposta construtivista o jogo enquanto conteúdo/estratégia tem papel privilegiado. É considerado o principal modo de ensinar, é um instrumento pedagógico, um meio de ensino, pois enquanto joga ou brinca a criança aprende. Sendo que este aprender deve ocorrer num ambiente lúdico e prazeroso para a criança (DARIDO, 1999, p. 23).

Tais atividades como brinquedo, brincar e jogar assumem uma função lúdica e educativa. E constitui-se em recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e emocional da criança.

Portanto o jogo entendido como ação livre, iniciado e mantido pelo aluno, pelo simples prazer de jogar.

Utiliza-se a palavra jogo para se referir ao “brincar”, vocábulo predominante na língua portuguesa quando se trata da atividade lúdica infantil, embora nesta atividade, especialmente, a criança não apenas joga, mas também se exercita. A palavra “jogo” se origina do vocábulo latino *iocus*, que significa diversão,

brincadeira. Em alguns dicionários aparece como sendo a ‘atividade lúdica que comporta um fim em si mesmo, com independência de que em certas ocasiões se realiza por um motivo extrínseco’. Pode-se dizer que a palavra “jogo” apresenta significados distintos uma vez que ser entendida desde os movimentos que a criança realiza nos primeiros anos de vida agitando os objetos que estão ao seu alcance, até as atividades mais ou menos complexos, como certos jogos tradicionais e/ou o desporto institucionalizado (SANTOS, 2001, p. 44).

Para que os jogos contribuam pedagogicamente com o processo de construção do conhecimento da criança é preciso: diminuir o autoritarismo do professor, criar situações para o desenvolvimento da autonomia e desenvolver ações que favoreçam a troca de opiniões e sugestões em questões surgidas durante a atividade.

Há que se considerar ainda que o jogo não é inato, mas uma aquisição social e que jogo na escola favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução de problemas. E por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para investigação e para busca de soluções.

Santos (1998), entende que deve-se ter cuidado para não fazer da atividade lúdica uma atividade mecânica, repetitiva, que visa principalmente a atingir os objetivos da educação formal. Segundo ele:

Quando busca-se apenas os conteúdos escolares, está transformando o lúdico em atividades didáticas, que têm como finalidade o produto e não o processo. E no conceito que tem-se de jogo o mais importante é o processo. É através da busca, da descoberta e da apropriação do mundo que os seres humanos inventam palavras, atos, ações, objetos, leis e normas. Os jogos historicamente são criados e recriados pelo homem, e a criança, que é um ser em pleno processo de apropriação da cultura elaborada historicamente, precisa participar deles de uma forma espontânea e criativa. Só assim elas serão curiosas, criativas, confiantes e participantes, na resolução de problemas relacionados ao conhecimento necessário para se apropriar do mundo da cultura civilizatória (SANTOS, 1998, p. 57).

Destarte, toda a atividade lúdica, brincadeira ou jogo, deve encaminhar a criança para sua autonomia, sua estabilidade emocional, criando condições para que a criança possa opinar, questionar, criticar e principalmente conviver com pessoas do sexo oposto.

“As atividades lúdicas permitem às crianças a troca de pontos de vistas, a discussão de regras, a tomada de iniciativas outras possibilidades de participação.” (SANTOS, 1998, p. 53)

Conforme Tezani (2004). Por meio das atividades lúdicas a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa, utilizando suas potencialidades de maneira integral. Sendo criativo, a criança descobre seu próprio eu.

As atividades Físicas lúdicas, no qual, são fundamentais para o desenvolvimento da autonomia, organização de ideias, aprimorando suas ações, conhecimentos e aprendizagem, onde a criança se torna estimulada e concentrada, para um melhor desempenho.

Valorizem este elemento da atividade física escolar, partindo de que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento intelectual do aluno, assim como fazia Platão ensinava matemática aos seus alunos em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos deles deveriam ser ocupados por jogos educativos (AGUIAR,

1998, p. 22).

3. O PAPEL DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A Educação Física deve propiciar aos alunos a aprendizagem dos movimentos fundamentais Gallahue (1998) e possuir características lúdicas, sem contudo assumir características de recreio. O ludismo que caracteriza as atividades de Educação Física possibilita ao professor oportunizar à criança um programa educativo de atividades motoras (jogos, exercícios e atividades rítmicas) que aumentam cada vez mais suas habilidades, melhorando seu desempenho em todas as atividades, quer esportivas quer cotidianas.

O papel que o professor de Educação Física deve exercer junto ao âmbito escolar, mais precisamente com os alunos, seria o de formar um aluno pensante, crítico reflexivo e ativo, ensinando-o desta forma a se conhecer e autodominar-se, levando-o educar-se através de atividades físicas lúdicas e esportivas.

Cembranel (2000, p. 200) ressalta que a:

Educação Física ao trabalhar com o movimento humano dentro das diversas formas em que se apresenta deve dar enfoque a um movimento que vá além do individual e coletivamente vá levando o aluno a ter uma condição de participação e transformação no contexto escolar.

As práticas privilegiadas para o trabalho com os alunos devem ser as que valorizem a participação coletiva, e nessas condições nada melhor que as atividades lúdicas, que permeiam a participação de meninos e meninas com igualdade de condições. As atividades lúdicas desenvolvidas na escola devem ter intencionalidade pedagógica direcionada ao desenvolvimento da criança.

Segundo Guimarães (2001), as aulas de Educação Física estão mais voltada para as praticas esportivas e suas técnicas, e quando se trata da formação da criança, esta acaba se tornado fragmentada, onde os elementos essenciais da base para viver em sociedade como respeito cooperação e afetividade, acabam não sendo trabalhadas.

É preciso promover atividades lúdicas com intenção de contribuir com o desenvolvimento da criança que requer conhecimento e preparo.

Mas há ainda educadores que afirmam que o jogo e a brincadeira é um “passa tempo”. Desconhecem estes artifícios, por essência são eles educativos e que contribuem para o desenvolvimento da criança. Nas atividades lúdicas estas podem conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior; aprender a se conhecer melhor e a

aceitar a existência do outro, organizando assim suas relações emocionais e estabelecendo relações sociais.

Valorizar o lúdico na educação física significa também apontar também para uma concepção de ensino-aprendizagem que inclui variados aspectos do desenvolvimento (moral, afetivo, cógico, social e motor) (MOURÃO, 2013).

A aprendizagem depende muito do vínculo criado entre professor e aluno. Em uma relação de segurança e cumplicidade, a aprendizagem acontece de forma eficiente, prazerosa e duradoura. Conforme Freire (1989), é preciso mais do que um conhecimento metódico de técnicas de dar aulas para formar um educador [...], uma relação educativa pressupõe o conhecimento de sentimentos próprios e alheios.

Cabe ao professor fazer com que as atividades sejam pedagógicas e enriquecedoras, percebendo no lúdico um auxílio nas atividades tão importantes para o desenvolvimento do seu aluno.

Assim sendo, entende-se que um bom professor é aquele que reflete sobre suas práticas pedagógicas, organizando suas abordagens metodológicas de acordo com as atividades lúdicas que são seu objetivo no processo de aprendizagem. Assim, o papel do professor é formar um aluno motivado e consciente que consegue entender a importância que este tipo de atividade trás para sua vida (MARINHO et al, 2008).

O brincar não é uma simples recreação ou passa tempo, mas a maneira grandiosa e completa onde a criança comunicar-se com o mundo diante dela.

Um bom educador além de proporcionar atividades, brincadeiras, jogos, ele deve também participar com seus alunos, não somente explicar e os deixar brincar sozinho, o professor deve sim participar e mostrar seu interesse e motivação, para que as crianças não se citam obrigadas a fazerem atividades propostas, mas que executem por livre e espontânea vontade e prazer. Pois, segundo Cembranel (2000, p. 217): “[...] a maior dificuldade que os professores de Educação Física encontram é trabalhar com a liberdade de movimento, com o lúdico e com o desenvolvimento das características afetivas, criativas, reflexivas, motoras, culturais e cognitivas das crianças.”

Quando mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance deste profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa, enquanto atitude de abertura às práticas inovadoras. Tal formação permite ao educador saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara a importância do jogo e do brincar para a vida da criança.

Marinho et al. (2008) ressalta que, antes de o professor utilizar determinada ludicidade

como ferramenta didática, este deve planejar e selecionar jogos que atendam os objetivos e conteúdos propostos para aquela determinada faixa etária. Aspectos como grau de dificuldade, interesse do aluno, caráter desafiador, número de participantes, espaço e material, sendo estes recursos indispensáveis para um bom decorrer de aula.

Acredita-se que o lúdico estará na Educação Física quando não houver a preocupação com rendimento, mas com o ser humano.

É de necessário resgatar com os educadores a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança e, reconhece-la como uma necessidade para a vida de todo ser humano. Como se acredita que seja a situação de brincadeiras e jogos o trabalho da criança é importante dedica-los um papel de destaque nas aulas de Educação Física, já que muita coisa pode ser vivida e aprendida na escola através da brincadeira e dos jogos.

As crianças devem apostar corridas, pular, dar cambalhotas, brincar com bola, cantar, fazer corrida de saco, construir brinquedos com sucatas, conversar, gritar, enfim, desenvolver suas habilidades motoras e cognitivas, não esquecendo que as atividades devem ser compreendidas, trazendo liberdade, independência e autonomia (FREIRE, 1992, p. 20).

O papel do professor é basicamente o de transmitir certos conteúdos que são predefinidos e constituem o próprio fim da existência escolar. Pede-se ao aluno a repetição automática dos dados que a escola forneceu ou a exploração intelectual dos mesmos.

Não creio que a Educação Física e o jogo sejam a única solução para os problemas pedagógicos, mas diante das características das crianças (...) não há por que não valorizá-los. Se o contexto for significativo para a criança, o jogo, como qualquer outro recurso pedagógico, tem consequências importantes em seu desenvolvimento (FREIRE, 1992, p. 121).

Portanto, o conteúdo deve estar de acordo com o desenvolvimento e aprendizagem do aluno, formando uma sequência lógica para que este possa aprender da melhor forma. O conteúdo deve estar estruturado de forma com que ele aprenda e coloque em prática no seu dia a dia. Para Murcia (2005), a ideia de que este deve aprender do mais simples ao mais complexo, o que se pode verificar nas turmas de ensino fundamental onde iniciam em um ciclo e este segue aumentando gradativamente à sua complexidade perante os conteúdos.

O professor exerce o papel mediador entre o aluno e os modelos culturais. Simplificando pode-se dizer que o professor é o agente e o aluno o ouvinte.

Segundo os pressupostos de Kishimoto (2002) acredita que, muitos profissionais devem aprender a diferenciar os tipos de jogos, não só como brincadeira, mas, como forma de aprendizado, dando o verdadeiro valor a esta importante ferramenta de ensino.

Pensamos que as atividades lúdicas revelam e apoiam o desenvolvimento do aluno. O professor precisa tomar conhecimento disso e não exercer uma pressão que ignore a fase do faz de conta, do brincar e dançar.

Friedmann (2003), afirma que são atribuídas responsabilidades muito precoces aos alunos e assumir as brincadeiras na escola é uma postura que pede muita reflexão aos educadores.

A Educação Física é um meio educativo que contribui para a socialização, autonomia, aprendizagem básica e expressiva, cognitiva, comunicativa e lúdica do movimento. As orientações metodológicas englobam os grupos de conceitos a serem transmitidos dentro do papel do professor e do aluno, além do planejamento metodológico e didático.

Para Garófano e Caveda, (2005). O papel do professor nos jogos é o de ser animador, flexível, motivador, buscando o interesse do grupo da melhor forma. Assim, o professor deverá estimular o aluno a inventar e criar novos jogos, contribuindo para que todos sejam incluídos nas diversas situações lúdicas.

Romero apud Saraiva (1999, p. 9):

[...] questiona o papel do professor de Educação Física na escola o qual politicamente reproduz a estrutura social, entende que o professor de Educação Física “reproduz esta estrutura quando ajuda na manutenção dos estereótipos sexuais diferenciados para meninos e meninas”. Questiona ainda “se não haveria possibilidade deste profissional exercer o papel de educador, no sentido de transformação da sociedade.

O fato da Educação Física, enfatizar nas escolas, tradicionalmente, o trabalho com o desporto competitivo, vem reforçar a separação entre meninos e meninas, o que pode se constituir numa ameaça aos propósitos da educação.

Saraiva (1999, p.24), entende que: “[...] a separação dos sexos em turmas de Educação Física tem sido uma “tradição”, não uma determinação legal.”

O que é preciso é incluir nas aulas de Educação Física um campo mais amplo onde o professor deve ter criatividade para poder oferecer também à meninos e meninas as mesmas atividades sem exclusão de sexos em todos os sentidos. O qual emerge a necessidade de evidenciar a importância das atividades lúdicas no âmbito escolar a partir do professor.

Devemos salientar que o profissional de Educação Física deve e tem direito de envolver esses alunos nas atividades lúdicas, com o objetivo de formá-los cidadãos críticos, conscientes e participativos.

3.1 A Importância da Educação Física nos Anos Iniciais

Conforme Brasil (1997), o trabalho de Educação Física nos anos 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, como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com a finalidade de expressão de sentimentos, afetos e emoções.

De acordo com a LDB 9.394/96 a Educação Física possui as seguintes finalidades específicas: consolidar e aprofundar os conhecimentos adquiridos no ensino fundamental; possibilitar o prosseguimento dos estudos; preparando para o trabalho e cidadania, desenvolver habilidades como continuar a aprender, capacidade de se adaptar com flexibilidade a novas condições de ocupação e aperfeiçoamento; aprimorar o educando como ser humano, incluindo a formação ética desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico; e compreender os fundamentos científicos-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando teoria e prática.

A Educação Física não deve limitar-se apenas em jogos esportivos que agitem os alunos, mas que trabalhe o lúdico, proporcionado um “novo”, algo atrativo que lhes desperte prazer nas atividades realizadas.

Para Freire (1992) a proposta é utilizar como instrumento pedagógico, jogos e atividades lúdicas, os conteúdos escolares devem privilegiar inicialmente a cultura das próprias crianças, de modo que o conhecimento se torne mais significativo. Defende-se a idéia de que quando o aluno brinca, conseqüentemente acontece a aprendizagem, o fundamental é que todas as situações de ensino sejam interessantes para a criança.

Nos anos iniciais do ensino fundamental nos deparamos com várias situações, por exemplo, é que a criança quando participa de uma aula de Educação Física, traz o esporte como referência total as aulas ministradas pelo professor, isso não se contesta, mas devemos estar atentos, a que tipo de esporte ela praticará nessas aulas. Um nível técnico nos anos iniciais seria irrelevante de modo que a escola não suporta tais condições para o desenvolvimento de treinamentos específicos, com o risco de estar promovendo a exclusão, que por consequência poderá criar na criança uma insegurança em participar das aulas de Educação Física.

Segundo a obra Coletivo de Autores (1992), a Educação Física é entendida como uma disciplina que trata de um tipo de conhecimento denominado de cultura corporal que tem como temas, o jogo, a ginástica, o esporte e a capoeira. Em se tratando da sistemática de avaliação a metodologia crítico-superadora privilegia o processo ensino-aprendizagem e propõe a estruturação escolar através de ciclos de escolarização.

O primeiro deles inicia-se na pré-escola até a terceira série, o que é chamado de ciclo

de organização da identidade dos dados da realidade. O segundo ciclo compreende da Quarta série à Sexta série, também é chamado de ciclo de iniciação de sistematização do conhecimento. O terceiro ciclo compreende a sétima e oitava série, sendo este o ciclo da ampliação da sistematização do conhecimento. No quarto ciclo, compreende o ensino médio que é o ciclo de aprofundamento da sistematização do conhecimento.

Para Freire, a Educação Física tem o seguinte papel a ser desenvolvido:

Em relação ao seu papel pedagógico, a Educação Física deve atuar como qualquer outra disciplina da escola, e não desintegrada dela. As habilidades motoras devem ser desenvolvidas, sem dúvida, mas deve estar claro quais serão as consequências disso do ponto de vista cognitivo, social e afetivo. Sem se tornar uma disciplina auxiliar de outras, a atividade da Educação Física precisa garantir que, de fato, as ações físicas e as noções lógico-matemáticas que a criança usará nas atividades escolares e fora da escola possam se estruturar adequadamente (FREIRE 1992, p. 24).

As contribuições de novos recursos sempre serão bem vindas no que se refere ao processo de desenvolvimento das crianças no período escolar. Os jogos e brincadeiras dão a sua contribuição enquanto interação social, com benefícios comuns a todos.

O lúdico para Friedmann (2003), deve fazer parte da vida do aluno e as escolas, como meio formador, devem entender primeiramente o valor que este tipo de atividade proporciona, colocando-a como elemento fundamental em seu currículo pedagógico. Esta não pode mais ser pensada como algo apenas do currículo da Educação Física, devendo ser vista e trabalhada nas diferentes matérias como, matemática, português, ciências, entre outras. O resgate da ludicidade deve fazer parte da prática pedagógica escolar.

4. METODOLOGIA DE TRABALHO

Foi realizada a sistematização e análises das informações coletadas na pesquisa de campo, que de acordo com Lakatos e Marconi (1991, p.186):

A pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou relações entre eles.

Baseando-se na importância do lúdico com crianças de seis a dez anos, o trabalho serviu para esclarecer dúvidas de como é empregado no cotidiano das mesmas, verificando também se existe nas crianças alguma dificuldade na assimilação da aprendizagem durante o desenvolvimento de alguma atividade.

Como instrumento de pesquisa foi utilizado uma ficha de observação, onde foi

anotado as atividades realizadas e suas características.

A pesquisa é classificada como descritiva, através de observação. Segundo Cervo e Bervian: A pesquisa descritiva observa, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis) sem manipulá-los. Procura descobrir, com a precisão possível, a frequência com que um fenômeno ocorre (CERVO; BERVIAN, 2003, p. 66).

Os dados foram analisados usando os elementos da estatística que conforme Cervo e Bervian (2003, p. 40): “[...] é considerado um dos mais úteis instrumentos de trabalho em todos os caminhos da investigação.”

A pesquisa ocorreu na escola municipal de Palmeira SC, no período matutino com alunos de 1º a 5º ano, em maio de 2013. Na qual foi observado duas aulas de cada turma totalizando dez aulas assistidas. Sendo 91 alunos, dos quais 47 são meninos, 44 meninas e com a atuação de um profissionalna área de Educação Física.

O questionário foi aplicado através de perguntas fechadas que para Cervo e Bervian (2003) permitem obter respostas mais precisas, são padronizadas, de fácil aplicação, fáceis de codificar e analisar.

4.1. Análise e discussão dos dados

O ponto essencial da pesquisa é estar empreendendo o lúdico dentro da Educação Física de forma segura, contribuindo de maneira significativa ao desenvolvimento das crianças na faixa etária (6 a 10 anos), onde as descobertas são constantes, e podemos proporcionar-lhes inúmeras experiências agradáveis. Para isso, dependerá de como o professor irá trabalhar desenvolver estas atividades com essas crianças, toda ação torna-se possível quando a uma coordenação que se liga aos movimentos.

O professor deve ensinar e conversar com as crianças sobre o que for realizar. Essa forma de verbalização é um importante fator de tomada de consciência das crianças e de suas ações. É tão importante aprender a trabalhar (brincar), quando aprender a escrever. A importância da ludicidade no aprimoramento do desenvolvimento psicomotor das crianças nas brincadeiras saudáveis do dia a dia.

De acordo com a tabela 1, (n= 1,100%) o docente possui curso superior completo.

Todavia, à formação profissional e à aprendizagem efetiva do ofício de professor, são conhecimentos que sozinhos não podem abranger todo o saber profissional: eles tornam possível o fato de poder fazer carreira no magistério, mas não bastam. A experiência do

trabalho é também uma fonte de conhecimentos e de aprendizagem, o que leva a considerar a construção dos saberes profissionais no próprio decorrer da carreira profissional.

Tabela 1. Nível Instrução

	f	%
Superior em curso	0	0
Superior completo	1	100
Pós-graduação	0	0
Mestrado	0	0
Doutorado	0	0
Total	1	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme tabela 2 o tempo de experiência no magistério (n= 1,100%).

Veiga (2007, p. 36) se manifesta a esse respeito da experiência profissional:

O professor estrutura, ao longo do processo de construção de seu percurso profissional, o espaço pedagógico que expressa o saber do seu ofício, criado no contexto de sua trajetória e que resulta de uma pluralidade de saberes: os saberes relativos às ciências da educação e das idéias pedagógicas, os saberes curriculares, relativos à seleção dos conhecimentos acadêmicos ligados ao ensino e os saberes da experiência, oriundos da sua prática profissional, construídos individualmente ou na socialização do seu trabalho.

Tabela 2. Tempo de experiência no magistério:

	f	%
1 a 3 anos	1	100
4 a 6 anos	0	0
7 a 19 anos	0	0
20 a 35 anos	0	0
Total	1	100

Fonte: dados da pesquisa.

No processo de inserção da criança no mundo físico e social, existem, basicamente, dois sistemas interacionais no decurso do desenvolvimento infantil: adulto-criança e criança-criança. Estudo acerca das interações sociais e as trocas entre as crianças vêm revelando um papel importante na construção do conhecimento e no estabelecimento de relações afetivas. Nessa perspectiva, a prática da interação tem sido cada vez mais defendida no contexto educacional coletivo.

Em relação interação entre professor e aluno, observou-se segundos dados coletados que (n=1, 10%) sim totalmente, que (n=5, 50%) Parcialmente e (n=4, 40%) não houve interação entre professor e alunos. O qual buscou verificar se a professora tem considerado

importante a interação nas aulas de Educação Física, demonstrando o quanto é necessário o envolvimento de todos.

Tabela 1. Houve interação entre professor e os alunos.

	f	%
Sim, totalmente	1	10
Parcialmente	5	50
Não	4	40
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa.

Na questão interação de aluno x aluno, buscou verificar a percentual de interação entre os mesmo, a qual constatou-se que não houve interação totalmente, mas que (n=10, 100%) foi parcialmente. Segundo Weisse (1989, p. 24) através do brinquedo, a criança inicia sua integração social, aprende a conviver com os outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca.

Tabela 2. Interação aluno x aluno.

	f	%
Sim, totalmente	0	0
Parcialmente	10	100
Não	0	0
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa.

A maior ênfase nas aulas de educação física em que se acrescenta o lúdico é a preocupação com satisfação, o aprendizado e com o desenvolvimento motor e cognitivo dos alunos, sem que percam a alegria do brincar. Segundo pesquisa em que (n= 4, 40%) houve cooperação e participação, em quesito competição (n=5, 50%) e em atividades individuais (n=1, 10%).

Com ênfase nas atividades envolve o trabalho do professor em um fazer pedagógico que viabilize “atividades de aprendizagem significativas” pautadas no brincar, na brincadeira, no jogo, na imaginação, na fantasia, expressão e construção de identidade.

A competição, presente no jogo, deve servir para estimular o jogar com o outro de forma cooperativa, onde o adversário seja visto como parceiro que possibilita a realização do próprio jogo, não como inimigo a ser vencido ou aniquilado (SANTA CATARINA, 1998, p.225).

O que se quer ressaltar é que as atividades competitivas realizadas em grupos ou times constituem uma situação favorável para o exercício de diversos papéis, estilos pessoais, e, portanto, numa situação que promove um melhor conhecimento e respeito de si mesmo e do

outro (BRASIL, 1997, p. 85).

Tabela 3. Ênfase nas atividades.

	f	%
Cooperativas/participação	4	40
Competição	5	50
Individuais	1	10
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa.

A tabela 4 mostra que todos os alunos participaram das aulas (n=10, 100%).

Entende-se que, a **socialização** como agente de **transformação** subentende um trabalho coletivo com participação de todos, em qualquer atividade desenvolvida no esporte. [...] É importante ressaltar que o jogo/brincar e o esporte possuem basicamente as mesmas características constitutivas (Santa Catarina, 1998, p. 229).

Tabela 4. Todos participaram.

	f	%
Sim	10	100
Não	0	0
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme analisado, os materiais utilizados nas brincadeiras poderiam ter sido mais explorados, mas mesmo com poucos recursos, percebeu-se total desenvoltura das crianças, de acordo com a pesquisa (n= 5, 50 %) utilizaram bolas, não foi utilizado arco e (n=5, 50%) fez uso de jogos de tabuleiro.

Tabela 5. Material utilizado.

	f	%
Bolas	5	50
Arcos	0	0
Jogos de Tabuleiro	5	50
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa.

Sabe-se que na realidade das escolas brasileiras os espaços disponíveis para a prática e a aprendizagem de jogos, lutas, danças esportivas e ginásticas não apresentam a adequação e a qualidade necessárias. [...] Essa situação, no entanto, não exclui a possibilidade de uma potencialização de uso dos espaços já disponíveis (BRASIL, 1997, p. 87).

Quanto ao local utilizado para as atividades, de acordo com a pesquisa diz que (n=5,50%) realizou-se na sala de aula, e (n=5, 50%) utilizou o pátio, não foi utilizado atividades no ginásio pois a escola não possui.

Tabela 6. Espaço físico utilizado.

	f	%
Sala de Aula	5	50
Ginásio de esportes	0	0
Pátio	5	50
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa.

Nota-se na tabela 7, que ambos participam das atividades lúdicas, sendo (n=10,100%), o qual é o momento de alegria onde não há disputas.

Pode-se concluir que os meninos apresentam mais desenvoltura em atividades físicas lúdicas e competitivas (jogos com bolas, corridas, etc.) e em atividades que demonstrem força e agilidade. As meninas possuem uma experiência maior em atividades lúdicas e expressivas (brincadeiras cantadas, pequenas coreografias, etc.) e nas que envolve equilíbrio, ritmo e coordenação.

Tabela 7. Preferência nas aulas de ludicidade entre meninos e meninas.

	f	%
Meninos	0	0
Meninas	0	0
Ambos	10	100
Total	10	100

Fonte: dados da pesquisa.

5. CONCLUSÃO

O que se pode entender após o estudo realizado que na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade que dela resulta, mas a própria ação, momento de fantasia que são transformados em realidade, momentos de percepção de conhecimento e de vida. Na escola, os jogos e as brincadeiras estimulam as crianças a desenvolvimentos pleno do corpo e da mente. O jogo desperta também o surgimento da afetividade, sentimentos, emoções, medos, interesses e alegrias.

Assim ressalto a importância de haver o lúdico nas aulas de Educação Física, que seja trabalhado, também, na formação profissional, favorecendo a valorização deste elemento em

sua atuação na área escolar.

Toda relação estabelecida na escola deve estar nutrida com grande dose de afetividade. O grau de afetividade que envolve a relação do (a) professor (a) com a criança e o que resulta dos laços criados na interação desta com os seus pares representa o fio condutor e o suporte para a aquisição do conhecimento pelo sujeito, como cooperando para a criar elos de amizades e cumplicidade entre professor e alunos.

Com isso se acredita na possibilidade de ampliação do lúdico nas aulas de Educação Física, como referencial das atividades executadas nas atividades físicas na formação integral, favorecendo não só no meio social, mas, também no escolar.

REFERÊNCIAS

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

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 29 maio 2013.

BRASIL. **Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional (LDB)**. Lei Federal n.9.394, de 26 de dezembro de 1996.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental: **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física**. V.7. 3. ed. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: Secretaria de Ensino Fundamental, v.7, 1998.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P.A. **Metodologia Científica**. 5.ed. São Paulo: Prentice Hall 2003.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

CRAIDY, C. KAERCHER, G. E. **Educação Infantil: Pra que te quero?** Porto Alegre: ARTMED, 2001.

DARIDO, S. C. **Educação Física na Escola: Questões e Reflexões**. Araras, SP: Topázio, 1999.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro**, 4.ed. SP: Scipione, 1989.

_____. **Educação Física de Corpo Inteiro**. 3.ed. Scipione, São Paulo, 1992.

_____. **A sombra desta mangueira**. 5.ed. São Paulo: Olho D'água, 2004.

FRIEDMANN, A. **A importância do brincar**. Jornal diário na escola: Santo André/SP, 2003.

GARCIA, P. L. R. **Do jogo ao esporte**. Tradução: Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GALLAHUE, D. L. **Discutindo o desenvolvimento infantil**. Santa Maria: SIEC, 1998.

GUIMARÃES, M. **A Educação Física no Currículo das Series Iniciais: um espaço de disputas e conquistas**. Universidade Estadual de Londrina, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 2007.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1991.

MARINHO, H. R. B. et al. **Pedagogia do movimento: o universo da ludicidade e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: Ibex, 2008.

MOURÃO, M.S. **A dimensão lúdica na educação física escolar**. Disponível em: <http://www.ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/dcefs/Prof._Adalberto_Santos2/10-a_dimensao_ludica_na_educacao_fisica_escolar4.pdf> Acesso em: 05 maio 2013.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. In: GARÁFANO, V. V.; CAVEDA, J. L. C. **O jogo no currículo da educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2005. Tradução: Valério Campos. (p. 59-88).

PINTO, L. M. S. M. (org.). **Vivências lúdicas no lazer**: humanização pelos jogos, brinquedos e brincadeiras. Lazer e cultura. Campinas: Alínea, 2007.

QUEIROZ, T. D; MARTINS, J. L. **Pedagogia Lúdica**: Jogos e brincadeiras de A a Z. São Paulo, Editora Rideel. 2002.

RIZZI, L.; HAYDT, R.C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 7.ed. São Paulo, Ática, 1998.

RODRIGUES, R. GONÇALVES, J. C. **Procedimento de metodologia científica**. 5. ed. Lages, SC. PAPERVEST. 2007.

SANTA CATARINA. Secretaria de estado da educação e do desporto. Proposta curricular de Santa Catarina: **Educação infantil, ensino fundamental e médio**: Disciplinas curriculares. Florianópolis COGEN, 1998. (p. 219-231).

SANTIN, S. **Educação Física**: outros caminhos. 2.ed. Porto Alegre: escola Superior de Educação Física: UFRGS, 1993.

SANTOS, C.A. **Jogo e atividades lúdicas**: na alfabetização. Rio de Janeiro: Sprint, 1988.

SANTOS, S. M. P. A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2001

SARAIVA, M. C. **Co-educação física e esportes**: quando é mito. Ijuí: Unijuí, 1999.

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento**: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>>. Acesso em: 18 maio 2013.

VEIGA, I. P. (Coord.). **Docentes universitários aposentados: ativos ou inativos?** Araraquara, SP: Junqueira & Marin, 2007

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1989.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 1991.

_____. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Critica, 2000.