



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – PÓLO**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS: O
JOGO E A BRINCADEIRA COMO ELEMENTOS
DIDÁTICOS DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

ANA CAROLINA CARNEIRO DA SILVA GUIMARÃES

BARRA DO BUGRES-MT

2014

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS: O JOGO E
A BRINCADEIRA COMO ELEMENTOS DIDÁTICOS DAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

ANA CAROLINA CARNEIRO DA SILVA GUIMARÃES

**Projeto apresentado como requisito
final para aprovação na disciplina
Trabalho de Conclusão de Curso II do
Curso de Licenciatura em Educação
Física do Programa UAB da
Universidade de Brasília – Pólo de
Barra do Bugres – MT.**

ORIENTADOR: JOSE MONTANHA SOARES

BARRA DO BUGRES-MT

2014

TERMO DE APROVAÇÃO

ANA CAROLINA CARNEIRO DA SILVA GUIMARÃES

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS: O JOGO E A BRINCADEIRA COMO ELEMENTOS DIDÁTICOS DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa UAB da Universidade de Brasília – Pólo de Barra do Bugres – MT.

José Manoel Montanha da Silveira Soares

Professor/Orientador

Professor Examinador

Data: 05 de Dezembro de 2014.

Aprovada com conceito: _____

BARRA DO BUGRES – MT.

2014

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho principalmente ao meu saudoso e amado avô Aurélio Carneiro, que infelizmente não se faz mais presente, mas que, no entanto onde quer que esteja, olha por mim e guia meus passos.

A minha avó Tereza Gutoski, que junto ao meu avô dedicou muito de sua vida para minha criação e que hoje, mesmo distante sei que se orgulha profundamente de minha conquista.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de primeiramente agradecer a Deus, o maior responsável pela minha caminhada e que me possibilitou a vida.

Também se faz imprescindível agradecer a Universidade de Brasília, juntamente com o polo da Universidade Aberta do Brasil, que possibilitaram a realização deste curso, bem como os ensinamentos teóricos, práticos e principalmente humanos que tanto intensifica em cada aula e com a presença de cada professor, ensinando a cada um de seus alunos, além do que lhe é devido, o respeito mútuo, a responsabilidade com a profissão e de modo geral com tudo que se faz na vida.

Não esquecendo, claro, de agradecer a todos os professores que até aqui me acompanharam, em especial ao professor orientador José Manoel Montanha da S. Soares, que neste último mês se fez presente em todos os momentos, realizou observações, críticas, incentivos e forneceu além de todos os alicerces possíveis, muita atenção e dedicação para que este trabalho fosse concluído com êxito.

Gostaria de agradecer aos meus amigos próximos, que sempre me incentivaram e que mesmo não os citando pelos nomes, possuem consciência do quanto foram importantes nesta etapa e da minha gratidão.

Ao querido Breno Loiola de Carvalho, que nestes últimos momentos têm se feito um alicerce e ao mesmo tempo me guiando sempre rumo à conquista de meus objetivos com muita determinação.

Por fim, não e nunca menos importante, à minha família de modo geral, aos que me apoiaram e sempre acreditaram em mim.

E é com muita gratidão que por fim agradeço a minhas irmãs que amo incondicionalmente, Mariana Campos e Lara Campos e principalmente aos meus pais, Jeová Silva Campos que acima de qualquer circunstância sempre me apoiou e muito me incentivou e continua o fazendo para que eu sempre construa pontes bem estruturadas em direção à vida e principalmente aos meus objetivos.

À minha amada mãe, que me gerou, me deu a vida, acreditou em mim, e independentemente de qualquer coisa e acima de tudo sempre será parte

de mim, a qual amo de todas as maneiras e que especialmente hoje, gostaria de agradecer por tudo, pois esta conclusão de curso hoje é um presente que lhe ofereço, pois sei que sempre torceu pelo meu sucesso e felicidade.

A todos o meu muito obrigado!

É com grande orgulho que aqui concluo e penso ser de grande valia ressaltar que fiz o melhor que pude, venci obstáculos, cresci intelectualmente e hoje tenho consciência de que a caminhada é longa, mas se torna mais bela quando aprendemos a fazer o que nos é proposto com amor.

*"Deleita-te no senhor, e ele satisfará os desejos do teu coração. **Entrega teu caminho ao senhor, confia nele, e o mais ele fará.** Ele exhibirá a tua justiça como a luz, e o teu direito como o sol ao meio-dia. "*

Salmo 37.

SUMÁRIO

SUMÁRIO	8
RESUMO:	9
1.INTRODUÇÃO	10
2. OBJETIVOS	12
2.1 – Objetivo Geral:	12
2.2 – Objetivos Específicos:	12
3. REVISÃO DE LITERATURA	13
3.1 – A importância do lúdico no contexto social atual	13
3.2 – Relação professor – aluno	21
4. METODOLOGIA.....	24
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES	26
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
7. REFERÊNCIAS.....	38

RESUMO:

O presente trabalho teve como objetivo compreender a importância do lúdico nas séries iniciais do primeiro ciclo do ensino fundamental, utilizando os jogos e as brincadeiras como elementos didáticos nas aulas de educação física. A amostra foi constituída por alunos do 4º ano de uma escola estadual, localizada em Barra do Bugres – MT, onde a educação física é dividida por gênero e dessa forma sendo 15 alunas do gênero feminino e 21 alunos do gênero masculino que foram observados, cada qual em seu horário de aula por um período de cinco semanas e com a aplicação de atividades referentes a jogos e brincadeiras, através observação não estruturada e de diálogos com a turma foi possível obter resultados distintos a respeito da importância da ludicidade. Os resultados obtidos deixaram transparecer que a ludicidade já está presente nas aulas direcionadas aos meninos e que as meninas poucos são incentivadas ao lúdico tradicionalmente reconhecido pela escola, onde a influencia das aulas é informatizada e pouco voltada à convivência, diálogos e brincadeiras/jogos.

Palavras Chaves: Ludicidade, professor, aluno.

1.INTRODUÇÃO

São notáveis as dificuldades de alguns alunos do Ensino Fundamental em relação a conteúdos que estejam voltados a uma aprendizagem lúdica através do jogo e das brincadeiras. Foi pensando em trabalhar com essa aversão e distanciamento dos alunos com o lúdico que o problema de pesquisa foi formulado, e dessa forma questiono como os jogos e as brincadeiras podem auxiliar no resgate da ludicidade nas aulas de educação física da 4º série no ensino fundamental?

Entende-se por lúdico de acordo com Santos (1997, p.3) citado por Barros (p. 2):

O verbete lúdico (adjetivo) significa: referente a, ou o que tem caráter de jogos, brinquedos e divertidos. O termo ludismo é substantivo a qualidade ou caráter lúdico. O termo ludoterapia é definido como tratamento por meio de brinquedos, divertimentos, jogos (inclusive esportivos). Um termo pouco usado é ludo, substantivo masculino que significa jogo, brinquedo, divertimento, assim como indica um tipo específico de jogos.

Para Almeida (2008, p. 1) citado por SILVA, Alessandra Gaspar (p.11 e 12):

Se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, 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 do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Por meio das aulas de observação do estágio na primeira fase do ensino fundamental pude perceber como são grandes as dificuldades dos alunos quando se trata de desempenhar as atividades propostas de forma lúdica, diante deste contexto comecei a pesquisar sobre alguns jogos e brincadeiras que poderiam auxiliar no resgate da ludicidade por meio desse conteúdo para as turmas da 4ª série do ensino fundamental.

Através dessas observações realizadas e da busca de referencial teórico histórico foi possível perceber que a brincadeira e o jogo estão diretamente ligados com a criança no seu processo de desenvolvimento, ou seja, os jogos e as brincadeiras no processo de ensino e de aprendizagem pode auxiliar a

forma com que as crianças são capazes de manipular os dados da realidade e de reelaborar e transformar os seus conhecimentos.

Devido às diversas tecnologias presentes no cotidiano das crianças, a ludicidade vem perdendo espaço e deixando de formar crianças mais criativas e sociáveis. A ludicidade precisa ser explorada e evidenciada dentro do âmbito educacional para que a partir daí os professores de educação física possam ter a oportunidade de orientar e auxiliar no “caminho das pedras” para o desenvolvimento das crianças.

A relevância da pesquisa se faz devido ao fato de que a criança necessita de alicerces lúdicos para que vários aspectos sociais, cognitivos e físicos sejam conquistados no processo de desenvolvimento humano. Os jogos e brincadeiras como conteúdo da Educação Física escolar auxiliam neste processo no tratamento da cultura, nas relações entre os indivíduos e destes com o meio em que vivem tendo na figura do professor como mediador de todo este desenvolvimento.

Apesar das produções já existentes no meio acadêmico e científico acerca da importância do lúdico na vida das pessoas, esta pesquisa pretende ir além ao que diz respeito à intervenção do professor de Educação Física nas séries iniciais e a relevante contribuição deste na construção de um projeto pedagógico em comum com o professor pedagogo, para que por meio do conteúdo jogos e brincadeiras haja um resgate da ludicidade e neste sentido uma aprendizagem que auxilie na formação de indivíduos críticos, transformadores da realidade em que vivem.

2. OBJETIVOS

2.1 – Objetivo Geral:

Compreender se o conteúdo jogos e brincadeiras auxiliam no resgate da ludicidade em aulas de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

2.2 – Objetivos Específicos:

Analisar a importância da comunicação entre professor e aluno sobre a ludicidade nas aulas de educação física;

Verificar o aspecto lúdico, por meio de jogos e brincadeiras, durante as aulas de educação física nas séries iniciais do Ensino Fundamental;

Analisar o trabalho desenvolvido por professores generalistas/pedagogos na cidade de Barra do Bugres-MT.

3. REVISÃO DE LITERATURA

Embora se possa dizer que em sentido restrito, a palavra “lúdico” pode ser caracterizada por desenvolver a criatividade na criança e aguçar os sentidos para o aprendizado através da musicalidade, jogos, atividades de diversos outros aspectos, ou seja, aprender se divertindo e fazendo desse momento um aprendizado involuntário.

Observa-se no contexto histórico educacional que a ludicidade é vista como uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não poderia então ultrapassar os séculos e ser vista apenas como uma diversão e é dessa forma que os horizontes do lúdico se abrem e sua utilização passa a ter um caráter educacional e até mesmo ser utilizado como elemento didático. De acordo com Piaget (1978):

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Dessa forma, quando vemos uma criança brincando compreendemos como é seu relacionamento com o meio em que está inserida e seu relacionamento com os outros seres.

No entanto, é de suma importância destacar que essa ludicidade através do brinquedo deve se adequar aos estágios em que a criança se encontra, pois o seu avanço e o desenvolvimento são motivados pelo meio que a cerca e devido a isso o seu desenvolvimento no aspecto lúdico pode auxiliar no desenvolvimento pessoal, social e cultural e colaborando também para que desde pequena a criança tenha uma boa saúde mental e facilite os processos de socialização, expressão e construção do conhecimento no decorrer de sua trajetória.

3.1 – A importância do lúdico no contexto social atual

Na infância, é através dos primeiros brinquedos, das primeiras conversas e do contato se faz presente o imaginário e dessa forma a descoberta das relações da criança é estimulada e isso ocorre como uma forma de harmonia com o meio em que ela vive e das pessoas que a cercam. Justamente nessa época, a criança entra nas pré-escolas e logo após nas escolas e nesse contexto está inserido um dos maiores incentivadores do aprendizado infantil: o professor.

De acordo com Barros (2006, p. 52) “Logo, podemos dizer que brincar é uma necessidade interior tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento”.

Para Carneiro (2012, p. 95) “Qualquer tipo de jogo que seja desenvolvido na escola é importante, porém o que mais interessa é o "jogo didático", isto é, aquele usado com a finalidade de trabalhar determinado conteúdo”.

No entanto, com o passar do tempo e modernização de várias formas de se produzir e adquirir conhecimento foram inseridas no meio social da criança diversas maneiras de buscar o conhecimento e ultrapassar as adversidades. Esses fatores geram um conhecimento diversificado e ao mesmo tempo se faz responsável pela alienação da criança, pois desde muito cedo ela se vê inserida em um espaço social em que tudo é direcionado e oriundo dos meios de telecomunicação, marketing e meios televisivos. Através destes a criança se volta para outros aspectos lúdicos, onde as brincadeiras são pouco estimuladas e algumas partes do gênero inerente ao ser humano como a imaginação acabam não sendo explorado.

Para Carneiro (2012, p. 1) “Brincar era acima de tudo predomínio da colaboração sobre a competição e o individualismo. As atividades grupais permitiam que as relações se concretizassem e se ampliassem, deixando pouco espaço para o isolamento”.

O isolamento citado pela autora acima é constantemente vivenciado nos dias atuais. O distanciamento das coisas, das pessoas, das crianças com o seu mundo e *habitat* natural do brinquedo. O afastamento dos jogos e brincadeiras tem dificultado os aspectos de aprendizagem e socialização da grande maioria das crianças. Esse brincar é encarado como uma forma de transmitir a criança uma brincadeira que seja espontânea e inerente a sua existência e que dessa forma lhe traga prazer e conseqüentemente gere alguma forma de aprendizado.

De acordo com Silva (2004, p. 31):

Podemos entender como recursos lúdicos todos os materiais pertencentes ao cotidiano da criança, que esteja inserido em seu meio social e, onde os utilizando, ela seja capaz de construir ideias, pensamentos, obter raciocínios lógicos, chegar a resolução de problemas, enfim de descobrir e querer transformar sua realidade.

E através desse ponto de vista então talvez fosse pertinente aceitar e perceber a presença do lúdico nas atuais tecnologias das quais as crianças se utilizam para se manterem conectadas ao mundo atualmente.

Partindo desta ideia, é importante ressaltar que com o avanço da tecnologia, os recursos lúdicos que antigamente eram de grande valia para produzir o desenvolvimento da criança que aos olhos de muitos educadores deveriam pertencem ao cotidiano da criança, ficam esquecidos e isso não é produtivo para o seu desenvolvimento de forma evolutiva e positiva.

As transformações ocorridas neste último século em grande parte das sociedades contemporâneas, produto das mudanças sociais e econômicas, influenciaram na maneira de vida das diferentes populações e, evidentemente, as atividades lúdicas. O consumo, o isolamento e a falta de espaços, entre outras coisas, têm mostrado que o brincar vem sofrendo transformações e em alguns lugares até desaparecendo. (CARNEIRO, Maria Angela Barbatto (2012, p. 2)).

A criança é cercada de um meio cultural, afetivo e concreto desde o momento em que nasce e isso pode interferir positivamente ou negativamente e na sua forma de pensar, agir e se desenvolver, através desse meio cultural ela recebe influencias e é nesse momento em que o lúdico deve ser estimulado. Quando se trata da utilização dos recursos lúdicos é importante se preocupar em estimular na criança a criatividade, a espontaneidade e um senso crítico aguçado.

No entanto, se pararmos para observar o atual contexto cultural em que a criança nasce e se insere no decorrer da vida, fica mais difícil encontrar o papel do lúdico e de que forma ele pode colaborar para o desenvolvimento do aluno. Nos dias de hoje, muitas crianças não percebem o real motivo e muitas vezes não sentem atração e vontade para brincar e desenvolver atividades lúdicas. Em outras palavras, o contexto cultural em que a criança esta inserida atualmente tem afastado o interesse de conhecer e desenvolver atividades lúdicas e a grande questão é como despertar nesses alunos esse interesse. E de acordo com Barros (2006, p.4):

Devido as grandes transformações que estão ocorrendo na sociedade, faz-se necessário pensar num perfil profissional capaz de atender às necessidades do aluno do terceiro milênio. Deve-se, portanto, buscar a formação de um sujeito extremamente ativo, dinâmico, curioso e construtor do conhecimento. Para acompanhar essa formação, faz-se necessário um educador qualificado, que apresente propostas pedagógicas inovadoras e desafiantes, comprometido com suas práxis para que junto com seus alunos possam construir novos conhecimentos.

No mesmo contexto se insere o posicionamento de Carneiro (2012, p. 6):

É necessário que os profissionais observem, discutam e reflitam sobre as atividades realizadas por suas crianças e auxiliem as famílias nesse sentido. Tal atitude é fundamental para alertá-las sobre os males do consumo excessivo e mostrar-lhes que o brincar não precisa de muitos aparatos. Criança precisa brincar e quando brinca prepara-se para tornar-se um adulto feliz, mais criativo e mais humano.

Ou seja, o professor de educação física nesse contexto pode ser o mediador e responsável por esse despertar de interesse nos alunos de diferentes formas. É nesse momento que o professor de educação física se torna responsável por motivar o lúdico nas aulas e na vida do aluno. Fazendo com que esse tema se torne interessante e diferente. Criando e atraindo o aluno para as atividades e ao mesmo tempo mostrando aos mesmos que essas atividades possuem finalidades secundárias que poderão ser de suma importância para que eles desenvolvam algumas habilidades e construam um desenvolvimento saudável e natural.

Atualmente, independentemente dessa barreira que o aluno impõe sobre a aprendizagem do lúdico, as escolas ainda acreditam que a melhor forma de utilizar um recurso didático dinâmico que garanta resultados eficazes na educação é através do lúdico, mesmo que isso possa exigir extremo planejamento e cuidado para que a execução seja bem realizada. Muitas instituições acreditam que é através do lúdico que o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que ensine os alunos a distinguir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, e ao mesmo tempo propiciar atividade que sejam criativas. E este mesmo conceito pode ser visto através do pensamento esboçado por Barros (2006, p.2):

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço num contexto educacional significativo. Brincar é uma coisa agradável. Traz-nos sensações agradáveis, prazerosas e sua utilização em determinados trabalhos pedagógicos possibilitam por meio de procedimento metodológicos a produção de um conhecimento.

Devido a essa perspectiva de ensino é através do lúdico, do jogo que o indivíduo está jogando, da criatividade, da espontaneidade que se pode formar um conhecimento sem que haja a cobrança rígida dos sistemas de educação. Através do jogo como conteúdo lúdico pode-se desenvolver a criatividade, a

sociabilidade e as inteligências múltiplas; enriquecer o relacionamento entre os alunos; adquirir novas habilidades; respeitar essas regras e proporcionar a autoconfiança e a concentração.

O ato de brincar é um direito reconhecido na Declaração dos Direitos da Criança das Nações Unidas (1979), a qual declara no artigo 7º: “A criança deve ter todas as possibilidades de se entregar a jogos e atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o exercício deste direito”, reconhecido no artigo 31º da Convenção sobre os Direitos da Criança. Sendo assim, pode-se perceber que além de ser uma atividade capaz de agregar valor à criança, também é um direito estabelecido e positivado no ordenamento.

No entanto, esse aspecto legal é uma mera comprovação do que a criança tem certeza que é intrínseco a sua existência, pois a criança não sabe se brincar é de direito, apenas o faz. A criança brinca e não estipula objetivo legal para isso, para ela essa é apenas uma maneira de diversão, no entanto, ela desenvolve e alcança diversos objetivos no seu ato de brincar, na sua imaginação e no seu interior mesmo que sem perceber.

O professor de educação física que tem por objetivo conhecer as limitações de seus alunos, criar obstáculos possíveis e que possam estimular a criatividade, coragem, aspecto crítico e tantos outros aspectos da criança, ou seja, o educador precisa estar disposto a ter uma flexibilidade cultural e ter uma criatividade passível de se adaptar a tantas modificações pelas quais a sociedade tem passado constantemente, ou seja, o professor necessita estar capacitado para enfrentar tamanho desafio capaz de gerar diversas e importantes etapas do desenvolvimento das crianças envolvendo recursos didáticos lúdicos.

Talvez a tarefa mais difícil seja compreender o contexto em que a criança está inserida e de quais maneiras o professor pode chegar até o aluno através do lúdico, pois ao mesmo tempo em que o brincar, a brincadeira e o lúdico parecem ter aspectos e aplicações tão simples, ambos os três estão diretamente ligados à muita busca, compreensão, aplicação e variações de ideias que podem contribuir para o aprendizado da criança e que por sua vez são extremamente difíceis em sua elaboração. Esse aprendizado gerado

através do lúdico é capaz de modificar a conduta e até mesmo o futuro de uma criança. Inserir-la no contexto escolar com muito mais aproveitamento e fazer com que essas crianças futuramente sejam autônomas, adultos criativos, habilidosos e que sejam capazes de reconhecer a real importância que existe nas brincadeiras que a criança cria e brinca durante toda a sua infância.

Desde o momento em que a criança nasce os primeiros sons emitidos, as primeiras tentativas de andar, falar, e até o choro fazem parte de todo um processo, onde a criança tenta se comunicar com o mundo em que ela se insere.

Tempo depois a criança passa a ter maior facilidade em desenvolver algumas funções, como engatinhar, tentar falar, gesticular e pegar em objetos com mais firmeza do que antes, nesse momento a criança já identifica os objetos e na maioria das vezes faz deles uma forma de diversão ou brinquedo que o mantenha entretida por determinado período de tempo.

Quando a criança cria firmeza e já tem algumas habilidades como andar, correr e falar ela expressa de maneira clara o seu intuito e vontade de brincar. Não é necessário que alguém explique a uma criança que ela precisa brincar e como isso deve ocorrer. Ela recebe estímulos do meio em que vive e das influências que presencia e devido a isso brinca, se desenvolve, aprende, cria prática, aguça, procura sem nem imaginar que tudo isso são fatores determinantes para o seu futuro.

No momento em que a criança é confrontada com o mundo e suas possibilidades de maneira que ela possa escolher do que brincar como brincar ou até mesmo se vai brincar ou não, a situação se torna preocupante. Essa preocupação é oriunda de um comodismo que é passado para as crianças dentro desse contexto social.

Em algumas situações, a criança se acostuma a ter sempre alguém para fazer suas tarefas, a ter sempre uma função, um novo filme ou uma nova tecnologia que vai afastá-la do brincar e esse brincar como já foi dito é importante. Ele é uma soma, que ao fim será determinante em muitos aspectos da vida adulta dessa criança. Assim como cita Carneiro (2012, p. 5):

A sociedade moderna caracteriza-se por uma série de transformações; a diversidade cultural cede espaço ao processo de globalização, a colaboração vem sendo substituída pela competição e

pelo individualismo, o espaço público destinado ao lazer vem desaparecendo, há um incentivo cada vez maior ao consumo, as atividades grupais vêm sendo substituídas, muitas vezes, pelo isolamento e as brincadeiras tradicionais deixam de ser praticadas devido à expansão das novas tecnologias.

Através do seguinte pensamento de Barros (2006, p.57) “Uma das maneiras de se trabalhar o desenvolvimento da criatividade é a utilização de jogos e brincadeiras, exaltando os aspectos lúdicos que podem estar presentes nessas atividades”.

É possível notar que o jogo e a brincadeira estão totalmente correlacionados com o mundo do lúdico e a maneira como ambos podem ser inseridos na vida da criança é de suma importância para o seu desenvolvimento. Mas nem sempre os jogos e as brincadeiras tiveram a relevância que possuem nos dias atuais, antigamente o jogo e a brincadeira destinada às crianças era algo que tinha apenas a finalidade de entretê-la. No entanto, essa realidade passou a mudar quando a criança teve a oportunidade de estar em contato com a realidade escolar e desse contato foi surgindo gradativamente uma fundamentação de cada disciplina e aspectos relacionados ao comportamento e formas de aceitação da criança. Inclusive vários pensadores e estudiosos contribuíram para que essas fundamentações que hoje são utilizadas tivessem um referencial lógico, concreto e subsidiado na realidade que a criança vive e de acordo com o tempo em que ela vive essa realidade.

O jogo é talvez a forma mais clara de incorporação do lúdico ao mundo infantil no período do primeiro ciclo do ensino fundamental. Isso porque quando falamos em jogo podemos estar nos referindo tanto aos jogos de raciocínio ou de tabuleiros, quanto a jogos que exigem uma força física da criança. Os jogos além de serem atividades utilizadas para fins educacionais e para transmitir ao aluno valores que muitas vezes reforçam o sistema Capitalista. Nem sempre bons! Como perder, ganhar, respeitar o próximo etc., também podem ser utilizados com a finalidade de distração para o corpo e a alma do indivíduo. E a autora Carneiro (2012, p.101) relaciona o jogo da seguinte forma:

O ato de jogar é, em essência, movimento, porque supõe uma ação, uma dinâmica própria, durante a qual o jogador apresenta mudanças quantitativas em relação ao seu comportamento, aos seus

sentimentos, à sua aprendizagem ou à sua forma de expressão. Assim quando oferecemos a uma classe a possibilidade de jogar, os comportamentos de alegria, seriedade, criação, liberdade poderá aparecer simultaneamente.

Já o ato de brincar é um contexto intrínseco ao jogo e a outras atividades, no entanto, quando se fala em brincar muitas pessoas e inclusive algumas crianças remetem o termo a infantilidade, às series iniciais ou algo do tipo. No entanto, esse exercício é livre e presente até mesmo na vida adulta.

De acordo com Barros (2006, p.56):

O brincar é uma necessidade básica, assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação, o brincar ajuda o aluno no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, por suas atividades lúdicas, o aluno forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

A lógica de se utilizar jogos ou brincadeiras nas aulas é justamente poder aliar ambos e formar processos produtivos e que seja capaz de buscar no meio em que ela vive. Tentar incorporar essas atividades ao cotidiano de alunos do primeiro ciclo do ensino fundamental aparentemente pode ser uma tarefa difícil, mas é importante destacar que mesmo com toda a tecnologia, comodismo, distração possível a criança nunca deixa de ser criança, onde a mesma é capaz de compreender que brincar é divertido, é produtivo, é possível e pode ser feito de várias formas.

A diversidade talvez seja o ponto mais complexo e ao mesmo tempo a ferramenta de união e que possivelmente possa despertar a curiosidade nos alunos. Os jogos, a incorporação de dinâmicas e estratégias lúdicas durante as aulas é capaz de agrupar todas as características que uma criança necessita para o seu desenvolver.

Sendo assim, sabe-se que é totalmente possível incorporar e fazer com que as crianças gostem, se divirtam, aprenda e sinta prazer em brincar e jogar. É necessário saber adequar às formas que isso pode acontecer no meio em que a criança está inserida.

E através disso pode se concluir que a relevância desse aprendizado é destinada à criança e sua formação, como alunos, como crianças, como jovens e adultos que futuramente se tornarão.

3.2 – Relação professor – aluno

A relação professor-aluno é de suma importância no processo de ensino-aprendizagem, pois, faz com que o aprendizado torne-se significativo e prazeroso.

Para que esse desenvolvimento ocorra é necessário que o aluno saiba que pode e deve contar com o professor, resgatando a sua autoestima e capacidade de aprender juntamente com o mesmo e reforçando as bases e o desenrolar da relação professor aluno.

Na interação com o adulto, a criança tem possibilidade de aprender de através do exemplo e das atitudes que o adulto deixa transparecer para ela, e dessa forma, se o professor possui um bom relacionamento com a criança, certamente ele terá ótimas chances de obter um bom resultado no processo de ensino aprendizagem.

O aprendizado humano pressupõe uma natureza social específica e um processo através do qual as crianças penetram na vida intelectual daqueles que as cercam. (VYGOTSKY, 1994, pág. 99)

Alguns autores ressaltam que esse bom relacionamento do professor com o aluno e vice versa são resultados da afetividade que existe dentro dessa convivência e a torna mais segura, saudável e produtiva.

Partindo dessa perspectiva, o papel da afetividade para Piaget (1981):

É fonte de energia (motivação) para o funcionamento da cognição. Quando o sujeito se relaciona com o objeto de conhecimento com as pessoas e consigo mesmo, existe uma energia direcionando seu interesse para uma situação ou outra, e para essa energia existe uma ação cognitiva correspondente que organiza o funcionamento mental.

É possível observar dentro do ambiente escolar que todas as vezes em que professor e aluno estabelecem relações afetivas positivas o desenvolvimento do aprendizado fluí. Sendo assim, para que haja essa afetividade positiva geradora de uma aprendizagem participativa, os profissionais da área devem estar preparados para estabelecer as relações mais firmes com seus alunos. Através dessas relações o aluno é capaz de se construir emocionalmente e desenvolver vertentes importantes para o seu desenvolvimento nas aulas. Segundo Freire (1996, p.77), “toda prática educativa demanda a existência de sujeitos, um, que ensinando, aprende, outro que aprendendo ensina”.

Atualmente coloca-se em pauta a comunicação estabelecida entre professor e aluno e a importância da aprendizagem interativa, ressaltando o valor existente nas trocas interpessoais na construção do conhecimento bem como do desenvolvimento do aluno. E sendo assim, a linguagem se torna fator decisivo nesse processo de aprendizagem e para que se possam analisar os fatores capazes de promover o processo de aprendizagem se faz importante ressaltar a sua definição, segundo SILVA E SANTOS (2009, p.295) ressalta a definição de aprendizagem:

Pode-se definir a aprendizagem como o ato de aprender, buscar informações, rever a própria experiência, descobrir significados, instruir-se e etc., logo, este processo pode ser entendido como o modo pelo qual os seres adquirem novos conhecimentos, desenvolvem competências e mudam o comportamento.

No entanto, com o passar do tempo e a evolução do pensamento, alguns autores se destacaram ao conceituar a aprendizagem, tais como Vygotsky (1991):

Que entende a aprendizagem como um fator que estimula o desenvolvimento das funções mentais, e tem início bem antes da criança ter contato com a escola, pois ocorre através de várias situações que lhe permite atribuir diferentes significados.

Vygotsky ainda acrescenta que a aprendizagem que produz novas perspectivas na criança é a aprendizagem escolar e sendo assim, esse fator gera maior relevância na presença e atuação que o professor possui dentro da sala de aula, se tornando de suma importância devido ao fato de que o professor precisa conhecer e entender o caminho que a criança percorre para chegar até suas respostas e dessa forma ter condições para mediar, intervir e procurar incentivar o aluno. Sendo assim, para entender a relação existente entre o desenvolvimento e a aprendizagem Vygotsky (1991), define zona de desenvolvimento proximal:

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real que se costuma determinar pela capacidade de solucionar independentemente um problema e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1991, pg. 112)

Sendo assim, volta-se novamente para linguagem e a forma com que ela pode contribuir para que o professor atribua sentidos e construa

direcionamentos na aprendizagem do aluno em colaboração com outros e individualmente.

É necessário que além da mediação que o professor exerce dentro da sala de aula, o mesmo esteja satisfeito com a execução do seu trabalho e através da linguagem atribuir sentidos positivos ao que deixa transparecer.

Todo professor é o “espelho” de seus alunos, representando uma referência para a formação dos educandos e dessa forma fica claro que a maneira com que o professor se relaciona com o aluno é um fator primordial nessa formação do mesmo e dessa forma, os professores serão sempre lembrados e utilizados como exemplos positivos ou negativos no futuro dos alunos para os quais lecionaram, assim como cita o autor:

O professor autoritário, o professor licencioso, o professor competente, sério, o professor incompetente, irresponsável, o professor amoroso, o professor mal-amado, sempre com raiva do mundo e das pessoas, frio, burocrático, racionalista, nenhum deles passa pelos alunos sem deixar sua marca”. (FREIRE, 1996, p.73).

No entanto, existem muitos professores que adentram no campo profissional com dificuldades para interagir com os alunos, dificultando a aproximação e o processo de ensino aprendizagem. Essas dificuldades podem ser oriundas de diversas vertentes e deixam em evidencia que muitos professores não estão preparados para lidar com as diferenças e limitações dos educandos. Como já citado anteriormente o diálogo é a base dessa e de qualquer outra relação, sendo possível através do mesmo que o professor consiga extrair do aluno a gama de vivências e experiências que ele traz para dentro da sala de aula e transformando esse saber em uma ferramenta para trabalhar as dificuldades do aluno dentro da sala de aula.

Por fim, pode-se dizer que a relação professor e aluno não pode ser uma proposta de ensinamentos mecânicos e sim a proposta de um ensino contínuo que posso estimular o aluno a pensar, criar e fazer conexões com dos conteúdos disciplinares com as próprias experiências de vida.

4. METODOLOGIA

A opção metodológica pertinente para a realização deste Projeto de Conclusão de Curso foi a pesquisa participante. Tendo em vista que o método de pesquisa participante envolve a pessoa que pesquisa e o grupo ou pessoa que é pesquisada no estudo do problema que tem a finalidade de se solucionar. A pesquisa participativa Segundo Barbier (1996) é a “definição de uma estratégia de intervenção baseada na construção de relações mais democráticas entre os atores”. Ou seja, é um momento de envolvimento das partes e do objeto de estudo com o objetivo de promover a interação social além do estudo para a resolução do problema de pesquisa. Onde o ponto de partida dessa pesquisa é em torno de uma realidade social.

O local em que o método citado foi aplicado se situa no município de Barra do Bugres – MT, mais especificamente em uma turma do primeiro ciclo do ensino fundamental de uma escola local.

A escolha do campo de pesquisa e da escola participante se deu pelo fato de que a mesma é uma escola pertencente a comunidade a muitos anos e existe uma grande demanda por vagas em turmas do primeiro ciclo do ensino fundamental. Devido a isso também se pode observar que atualmente, as crianças possuem muitas práticas distintas de se divertir e desenvolver suas habilidades e isso pode se tornar uma prática pedagógica relevante para que haja maior interação entre professor-aluno e aluno-professor no uso de jogos e brincadeiras como elementos didáticos nas aulas de educação física.

A coleta de dados foi realizada por meio de observação não estruturada e estabelecendo diálogos com a com a turma e com o professor regente em diferentes momentos em um determinado período de tempo, procurando respostas a questionamentos verbais.

Para execução da pesquisa, realizou-se uma investigação teórica, utilizando como delineamento a pesquisa bibliográfica que consiste em caracterizar, identificar e analisar as produções bibliográficas, os fundamentos teóricos existentes e catalogação em torno da temática estudada.

A pesquisa bibliográfica é realizada:

A partir de registros, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses, etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhadas por outros

pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. “O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos” (SEVERINO, 2007, p. 122).

E também a pesquisa documental e histórica para obtenção de dados como projeto político pedagógico da escola e outros documentos do âmbito educacional que se fizerem relevantes. Os dados serão organizados e analisados com a finalidade de descobrir como os jogos e as brincadeiras podem auxiliar no resgate da ludicidade nas aulas de Educação Física.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir do que foi extraído da realidade estudada em uma escola Estadual, localizada no município de Barra do Bugres – MT bem como através da coleta de dados, percebeu-se que as aulas de educação física no primeiro ciclo do ensino fundamental são ministradas por professores formados que se baseiam em um documento/projeto realizado em conjunto com os demais professores de educação física da escola e anexado ao PPP da escola. Esse projeto é feito anualmente, e compreende apenas esportes cooperativos e os esportes coletivos.

Embora, essas unidades sejam muito exploradas no ambiente escolar, principalmente os esportes coletivos; ainda existe uma ineficiência na estruturação bem como na perspectiva de ensino aprendizagem dos conteúdos conceituais, procedimentais e principalmente atitudinais para os alunos.

Para garantir um ensino de qualidade além de diversificar os conteúdos na escola é preciso aprofundar os conhecimentos, ou seja, trata-los nas três dimensões, abordando os diferentes aspectos que compõem as suas diferentes significações. Ou seja, quando for tratar o futebol, faz-se necessário ir além do fazer (técnicas e táticas), a fim de abordar sua presença na cultura; suas transformações ao longo da história, dificuldades da expansão do futebol [...] Ou seja, é preciso ir além do costumeiro jogar. (DARIDO, p. 57)

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

Os meninos, desde muito cedo estão acostumados com a prática do futsal e através do mesmo constroem uma aula adequada as suas vontades, sem que haja contradições impostas pela professora.

Apesar de estarem sempre praticando a mesma atividade em todas as aulas, fica evidente que existe a vontade, o prazer e uma necessidade de se praticar essa mesma atividade. Eles se sentem felizes e satisfeitos, isso por que essas sensações são provenientes da ludicidade, ou seja, segundo Luckesi (2000) “são aquelas que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis”. Enquanto para

Santin (1994) “são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos”.

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

Na observação realizada durante as aulas das meninas, foi possível perceber que o aspecto da ludicidade não está tão presente nas aulas e as atitudes são um tanto quanto mecânicas e não se intercalam com momentos de prazer, diversão ou aprendizado, tudo parece ser uma forma de obrigação a ser cumprida pelas alunas. De certa forma, as aulas estão descontextualizadas e a vontade predominante é sempre da maioria das alunas, onde a minoria se esquivava e causa a evasão das aulas. Sendo possível apontar outras causas possíveis e contributivas para evasão das alunas na escola, como bem cita NETO *et al* p.07, 2010:

Partimos da premissa de que os fatores (internos e externos à escola) de evasão escolar estão relacionados. Os aspectos sociais e culturais incidem sobremaneira nas formas de determinar a evasão e o desinteresse escolar.

E ainda complementa realçando características específicas da evasão escolar:

Em relação ao desinteresse dos alunos nas aulas de Educação Física, há uma característica que o torna mais explícito e controlável. Isto é, as aulas de educação física em geral são pedagogicamente tratadas como atividades de fruição corporal. Enquanto em outras disciplinas os alunos desinteressados podem passar despercebidos, na educação física eles são facilmente localizáveis. (NETO *et al* p.07, 2010)

Enquanto Aquino (2005) ressalta que:

Alunos adolescentes possuem uma opinião formada sobre educação física baseada em experiências pessoais anteriores. Se elas foram marcadas por sucesso e prazer, o aluno terá uma opinião favorável quanto a frequentar as aulas. Ao contrário, quando o aluno registrou várias situações de insucesso, e de alguma forma se excluiu ou foi excluído, sua opção será pela dispensa das aulas, usando como primeiro discurso aquele pautado em não gostar das aulas.

Após algumas semanas de observação foi possível interagir com o meio observado, através de participação nas atividades propostas pela professora e também trazendo para dentro do ambiente das aulas, algumas atividades que além da proposta de ludicidade também possuíam a finalidade de ser uma forma de intervenção didática.

Neste momento de participação, percebe-se que quando se está envolvido com o meio, de alguma forma você se torna parte do mesmo e sendo assim, ficou evidente que os alunos não estavam presentes na aula forçosamente e que a liberdade, o prazer, a diversão e toda a descontração que os meninos encontram no futsal é o que os alimenta a alma. Eles se respeitam em nome da atividade, e fazem dela um momento especial na semana.

E através disso, pode-se dizer que o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e transformar as relações sociais que o cercam. E sendo assim, o papel do jogo nessa relação afetivo-emocional e também de aprendizagem requer estudos do caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a percepção, a atenção e aprendizagem.

Percebe-se então, que neste contexto o jogo está presente, bem como se presume que estivesse presente em grande maioria das fases da vida desses alunos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade e os comportamentos aflorem.

Dessa maneira Freud explica que os pais são os primeiros a transmitir conhecimento às crianças, os quais também interligam afetividade e ludicidade com aprendizagem e, ao ir para a escola cabe ao educador reconhecer e valorizar a bagagem trazida de casa.

Nos momentos da pesquisa de campo, a atividade que eu propus para as duas turmas possuía os objetivos de união e cooperação e que foram encaradas de maneiras distintas por ambas as turmas. Na turma dos meninos a atividade proposta teve muita relação com o raciocínio e com o desafio, possuindo um resultado final digno de cooperação e raciocínio lógico. A

brincadeira se chama dança dos bambolês (provém de dança das cadeiras) e aconteceu da seguinte forma: Tínhamos 17 alunos nessa aula, pegamos 17 bambolês e colocamos separadamente no chão. Coloquei o som e a professora parava a música quando achasse melhor, e enquanto a música não parasse nós tínhamos que andar no espaço entre os bambolês. Quando a música parava nós tínhamos que estar com os dois pés dentro do bambolê (independente se teriam mais pessoas conosco no bambolê). Em cada rodada, um bambolê era retirado. No final sobraram 17 alunos e um único bambolê! Questionei: O que fazer para que todos pudessem estar com os dois pés dentro do único bambolê que havia sobrado?

Foi perceptível que os que os alunos levaram a sério o que foi proposto e que a diversão observada em outras aulas também se fez presente na atividade, todos tentaram buscar as mais diversificadas estratégias para que todos pudessem entrar no bambolê e ao final eles conseguiram.

Durante a aula das meninas desenvolvi com elas outra atividade, de cooperação. Onde todas as meninas, em círculos deveriam memorizar quem estava do seu lado esquerdo e direito. Logo após elas tinham que caminhar com a música aleatoriamente e dar três abraços. Quando a música parasse, elas paravam e tinha que dar a mão esquerda para a pessoa que no momento da roda estava do seu lado esquerdo e da mesma forma com a mão direita. Dessa forma, se tornaria uma espécie de emaranhado de braços, elas teriam que desfazer essa situação e formar um círculo novamente, no entanto, sem desfazer as mãos dadas. Demorou muito, mas foi possível perceber que elas brigaram menos do que geralmente acontece nas aulas, elas se divertiram no sentido de que estavam empenhadas em desfazer o nó. No entanto, ficou claro que elas ainda são muito resistentes ao envolvimento. Participei da brincadeira, e percebi que elas ainda procuram estipular uma disputa, mais que os meninos e isso acaba interferindo na diversão delas.

Ambas as turmas reagiram de maneiras distintas as propostas apresentadas e de certa forma essa reação demonstra que ambas possuem maneiras diferentes de estabelecer suas relações com o meio (professora e colegas) e que essa diferenciação pode ser natural ou estar ligada à forma específica do que cada um observa como a ludicidade.

Anteriormente, na apresentação da revisão de literatura foi discutida a mudança e alternância do fator ludicidade para crianças, jovens e adultos no mundo atual. E através da experiência vivenciada com a turma de gênero feminino foi possível perceber que essa mudança no cenário da ludicidade é real, ou seja, que a experiência lúdica se alimenta, continuamente, de elementos que vêm da cultura geral. Essa influência se dá de várias formas e começa com o ambiente e suas condições materiais. De acordo com Brougère, que afirma que as concepções de brincar estão implicadas às representações de cada época. Através disso, pode-se perceber que a cultura lúdica não é algo imutável e que essas alterações podem ser válidas de acordo com a situação ou cultura vivenciada.

Estamos falando de um espaço virtual, irreal, mas ao mesmo tempo com íntima ligação, agindo até como o prolongamento, com a realidade. Por outro lado o tempo que urge é sempre instantâneo e imediato. Este é o contexto em que se inscrevem as novas configurações do lúdico. (JÚNIOR, 200?, p. 02)

Em alguns momentos da observação das meninas foi possível perceber que a forma de diversão, prazer e que toma toda a atenção das mesmas, é a tecnologia que é de fácil acesso nos celulares, os quais elas levam para a quadra até mesmo nos momentos dos jogos. Não existe uma delimitação no uso desses aparelhos e devido a isso as atividades propostas pela professora se tornam um momento sem atrativos e conseqüentemente sem o retorno natural, pois o prazer e a atenção das meninas estão na tecnologia, sendo assim, a ludicidade dessas aulas estaria presentes em artefatos que não deveriam estar ligados a aula, no entanto estão e que atualmente fazem parte da cultura geral, deixando de lado a ludicidade encontrada no âmbito educacional das brincadeiras e abrindo as portas para uma espécie de ludicidade tecnológica e contemporânea.

Para isso torna-se necessário compreender tanto as mudanças provocadas nas práticas lúdicas pela tecnologia, e em nome de quem ou do que elas se estabelecem. Como também compreender o fascínio que é despertado pelo o jogo virtual. (JÚNIOR, 200?, p. 03)

Será que o papel do professor neste contexto seria desbravar o interior desse novo ambiente virtual e tentar entender o fascínio que é despertado pelo jogo virtual, como cita o autor acima?

Embora essa seja uma realidade que afasta os alunos das aulas de educação física, do jogo, da brincadeira e do movimento de maneira geral, é preciso que o professor tenha em mente estratégias que possam trazer o aluno de volta ou até mesmo vincular de maneira saudável essas atividades. O excesso do jogo e de outros acessórios digitais se torna cada vez mais perceptíveis em qualquer ambiente e em muitos destes é ainda considerado normal e um momento de evolução da sociedade tecnológica, no entanto a realidade escolar é outra, principalmente nas aulas de educação física. O professor necessita possuir uma boa relação com seus alunos, para que possa partilhar dessas novas vinculações tecnológicas e tentar fornecer aos alunos subsídios com relação à quanto mais saudável seria interagir, jogar, brincar, se divertir e de maneira geral movimentar-se nas aulas ao invés de se manter o tempo todo conectado.

Quanto a relação entre a professora e os alunos nesse contexto de tecnologia contemporânea, percebe-se que o fato é corriqueiro e que talvez os professores pudessem explorar melhor essa ferramenta. Talvez, trata-la como uma auxiliar e não como uma vilã.

No decorrer das observações a professora travou uma luta incansável com os aparelhos eletrônicos e por diversas vezes estes venceram. Principalmente durante as aulas do gênero feminino, a tecnologia se fazia presente e tomava espaço das atividades propostas pela professora.

MARTINS, QUEIROZ, 2002, p.5 cita: Ser educador em tempos de mudanças educacionais é uma tarefa árdua, pois estamos marcados pela ansiedade, medo, resistência e ao mesmo tempo esperança.

Esse medo muitas vezes impede que o professor tenha em mente e em mãos um planejamento bem estruturado capaz de motivar os alunos e incentivar o desenvolvimento em diversos outros aspectos.

Através dos dados coletados por meio de diálogos com a turma, foi possível perceber que os mesmos não identificam o jogo como uma atividade lúdica, pois acreditam que a ludicidade está em atividades que não possuem regras. No entanto, através de uma conversa longa e construtiva foi possível encontrar ludicidade no jogo que os meninos estavam participando e delimitar até onde o lúdico se faz importante na vida dos alunos, chegando à ideia principal de que a importância do lúdico é essencial na construção do

desenvolvimento dos alunos, isto por que os jogos e as brincadeiras, dependendo de suas pretensões podem ser elementos didáticos fomentadores de desenvolvimento, mas que infelizmente ainda não são muito valorizados em consideráveis contextos.

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

Através dos elementos jogo e brincadeira é possível conhecer um pouco mais do aluno, perceber em que situação ele se adapta melhor, com que aspectos ele tem dificuldade de lidar, de onde provém seu comportamento agressivo etc. São estas as ferramentas fomentadoras de desenvolvimento saudável e liberto de mecanismos e regras ditatoriais.

O jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores atualmente, pois ele estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que seja realizado de forma significativa. Através do lúdico o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo ensino os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma interação maior entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa, sem ser rotineira. (LISBOA, Monalisa)

Enquanto BARROZO, 2010 cita que:

O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele pode obter a satisfação simbólica

do desejo de ser grande, do anseio em ser livre. Socialmente o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que sejam as mesmas estabelecidas pelo jogo e não impostas por qualquer estrutura alienante.

Logo, não se pode dar toda a liberdade, deixar que as aulas fluam sozinhas sem que haja mediação da professora como em alguns momentos foi possível perceber na pesquisa. A presença e orientação dos professores são peça chave para que o aluno se sinta seguro, orientado e bem fundamentado no que se propõem a fazer. O professor é quem deve trilhar o caminho, a direção e de modo geral conduzir as aulas.

Assim como VITORIA, 2005, p.32 cita que:

O professor deve atuar como alguém que entende essa importância e, conseqüentemente, dedica tempo para a brincadeira diariamente dentro da escola. [...] A ideia é fazer da brincadeira um objeto de estudo para conhecer mais os alunos e os processos de desenvolvimento em que ele se encontra.

Ao passo que, no momento em que o aluno percebe que existe um professor disposto a desenvolver novas atividades e que estas poderão diretamente ou indiretamente lhe proporcionar novos aprendizados bem como novas experiências, o aluno se motiva a participar das aulas e a estar presente em momentos dinâmicos e de diversão com toda a turma.

Mediante as informações adquiridas percebeu-se que a professora regente necessita de recursos para lidar, dentro das aulas de educação física com as transformações pelas quais a sociedade passa de modo, a procurar entender o quão necessário se faz os novos conceitos de lúdico para os alunos.

Em determinados momentos presenciados durante as aulas do gênero feminino foi perceptível que o domínio sobre a turma inexistiu por conta das tecnologias presentes nas aulas. Em outros momentos vivenciados com a turma do gênero masculino esse fato não existiu, os alunos se entregaram e vivenciaram as atividades e através delas entenderam o sentido de ludicidade no contexto em que eles estão inseridos e a relevância que a cultura que os mesmos carregam possui nas atividades que desempenham.

Sendo assim, faz-se claro o fato de que as brincadeiras e principalmente o conteúdo dos jogos são parte determinante no dia a dia das aulas de

educação física dos alunos do primeiro ciclo do ensino fundamental, ao passo que os mesmos, através dos jogos também possuem a perspectiva de melhoras comportamentais, psicológicas, físicas e sociais destes alunos.

Por tanto, é muito importante que o professor tenha em mente ou em mãos no momento da aula um planejamento bem estruturado a respeito de jogos e brincadeiras que sejam capazes de serem elementos didáticos e ao mesmo tempo fomentadores de um bom desenvolvimento.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve a finalidade de analisar qual a importância do lúdico nas aulas de educação física do primeiro ciclo do ensino fundamental de uma escola estadual localizada no município de Barra do Bugres-MT, e como a ludicidade pode ser desenvolvida utilizando o jogo e a brincadeira como elementos didáticos.

A metodologia utilizada durante a pesquisa em questão foi através da pesquisa participante, empregada com a finalidade de envolver o pesquisador e o grupo que foi estudado, buscando a solução do problema de pesquisa enunciado acima. A coleta de dados ocorreu por meio de observação não estruturada e estabelecendo diálogos com a com a turma e com o professor regente em diferentes momentos em um determinado período de tempo, procurando respostas a questionamentos verbais.

Duas turmas, de gêneros distintos foram observadas durante a pesquisa, ambas coordenadas pela mesma professora, formada e atuante na escola há muitos anos.

Através das observações dos dados coletados é inegável que a presença da ludicidade durante as aulas dos alunos do primeiro ciclo do ensino fundamental é totalmente relevante para que os alunos possam se desenvolver e que a relevância do tema abrange os jogos e as brincadeiras que os próprios alunos já desenvolvem e também para atividades que ainda não haviam sido desenvolvidas. No entanto, existe apenas uma carência de reconhecimento dessas atividades como sendo parte do desenvolvimento do aluno.

Em determinados momentos, pôde-se perceber que embora os alunos não possuam percepção do quanto se divertem, se distraem e se desenvolvem realizando atividades cotidianas e repetitivas durante as aulas, isso ocorre e a satisfação de entender que o futebol que é praticado diariamente pela turma do gênero masculino talvez não seja apenas uma problemática elencada pelas diversas visões pedagógicas e sim uma herança cultural que elenca diversos aspectos dos próprios alunos, despertando neles o senso de companheirismo, cooperação e acima de tudo alegria e prazer para desempenhar as atividades desenvolvidas nas aulas de educação física.

Durante a pesquisa alguns fatores surgiram para que fosse possível se alcançar o objetivo específico do estudo. Esses fatores foram de suma importância e relataram a relação do professor e aluno dentro do ambiente escolar, bem como a relação existente entre os próprios alunos. Foi possível notar que essa relação é um fator de inegável influencia para o desenvolvimento da ludicidade no ambiente educacional. Tendo em vista que a relação entre os professores e os alunos apresentaram dois apontamentos difusos em ambas as turmas. Sendo que na turma do gênero feminina percebeu-se uma falta de respeito que gerou falta de autoridade e conseqüentemente, o afastamento da professora no momento de intervenção e planejamento das aulas. No entanto, esse afastamento possibilitou a observação de outro fator que muito tem influenciado as aulas de educação física atualmente e que tira todo o foco dos jogos e das brincadeiras durante as aulas de educação física, sendo este as ferramentas tecnológicas, muito apreciadas e constantemente presente nas aulas de educação física do gênero feminino. Por outro lado, na turma de gênero masculino, a abordagem tecnológica não esteve presente e os alunos puderam demonstrar o quanto são felizes ao realizarem os jogos que se identificam e quanto essa prática é capaz de desenvolver outros fatores importantes dentro e fora do ambiente escolar.

Tendo em vista o embasamento teórico dos autores utilizados na revisão de literatura e da pesquisa desenvolvida em torno da realidade escolar, pode-se perceber que o ambiente educacional em especial da educação física passa por um momento de transformações que merecem atenção e que ao mesmo tempo demonstram aos professores que mais importante do que ter atividades planejadas, talvez seja dar mais importância aos conteúdos que realmente podem reformular as atitudes do aluno, apostar na construção de relações mais sólidas e saudáveis entre os professores e alunos e entre os próprios alunos. Buscar o real objetivo dos jogos e das brincadeiras propostas talvez seja o caminho mais saudável para aproximar os alunos das aulas de educação física e utilizando as mesmas na tentativa de aproximá-los das salas de aulas e das disciplinas que os mesmos possuam dificuldades.

Através dos fatos que aqui foram expostos sobre a realidade escolar de crianças, adolescentes e professores se torna inegável que o desenvolvimento

do aluno não pode ser uma etapa de menor complexidade e nem tão pouco uma fase ignorada.

Levando em consideração que a disciplina de educação física, embora possua muito foco no corpo físico, não deve ser tratada como um esporte de auto rendimento dentro da escola e não tão somente como um horário de passatempo. Diante dessa questão fica evidente que a ludicidade deveria estar intrinsecamente ligada aos objetivos e conteúdos das aulas de educação física, levando em consideração a grande repercussão de valores comportamentais, sociais, emocionais e psíquicos que essas atividades podem proporcionar aos alunos.

Sendo assim, essa pesquisa se faz pertinente para que seja possível reavaliar a presença do lúdico através de jogos e brincadeiras dentro do ambiente escolar, em especial da educação física e também repensar a construção do símbolo e atuação do professor nas aulas. O que ele realmente tem passado ao seu aluno e quais são as intenções que cercam esse processo de ensino aprendizagem.

7. REFERÊNCIAS

GASPAR, Alessandra Silva. **O lúdico na Educação Física Infantil**. 2011. 61 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23 ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

JÚNIOR, Almir Zandoná. **A virtualização do lúdico: O fechamento do universo formativo do brinquedo**. Goiás, 200?.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia – Ensaio 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.

PIAGET, Jean. **Formação do Símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

AQUINO, J. G. (org.). **Erro e fracasso na escola: alternativas teóricas e metodológicas**. São Paulo: Summus, 2005.

CARNEIRO, Maria Angela Barbato. O brincar hoje: da colaboração ao individualismo. **Simpósio Internacional da OMEP**. Campo Grande, julho de 2012.

SILVA, Maria Helena. **A contribuição do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil**. 2004. 56 folhas. Monografia de Especialização em Psicomotricidade, Universidade Cândido Mendes. Rio de Janeiro 2004.

BARROS, Paulo Cesar de. **A prática pedagógica do professor de educação física e a inserção do lúdico como um meio de aprendizagem**. 2006. 127 folhas. Dissertação de Mestrado em Educação, Pontifícia Universidade do Paraná. Curitiba 2006.

FREIRE, Paulo. **A educação na cidade**. São Paulo: Cortez, 1991.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: Edições EST/ESEF – UFRGS, 1994.

FREUD, S. **O mal-estar na civilização**. Rio de Janeiro, RJ: Imago, 1997.