

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

**Desafios da prática pedagógica do professor de Educação Física na
rede pública de ensino de Buritis-MG**

Maria Cristina Martins das Virgens

Buritis-MG

2017

Desafios da prática pedagógica do professor de Educação Física na rede pública de ensino de Buritis-MG

Maria Cristina Martins das Virgens

Projeto apresentado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso I do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa UAB da Universidade de Brasília – Pólo Buritis-MG.

TUTOR A DISTÂNCIA

Oséias Guimarães Castro

Sumário

1. INTRODUÇÃO	4
2. REFERENCIAL	6
3. METODOLOGIA	16
3.1 Tipo de Pesquisa	16
3.2 Sujeito	16
3.3 Universo e Amostra.....	16
3.4 Instrumentos de Coleta de Dados.....	17
5. ANÁLISE E DISCUSSÃO	18
6. CONCLUSÃO	25

1. INTRODUÇÃO

A escola é um espaço, por excelência, de transformações, de pessoas, de processos e saberes. É incessante e permanente o movimento de produção do novo em cada sujeito e conseqüentemente no seu ofício pedagógico.

É neste constante vir a ser que, busca-se analisar e identificar novas leituras, novos fazeres, novos desafios da prática pedagógica do professor de Educação Física, que apresentem e dinamizem os saberes entre as áreas do conhecimento e os diferentes profissionais desta área, na construção de práticas cada vez mais qualitativas diante dos anseios atuais de uma sociedade que busca, nas interações de espaços formativos como as escolas, promover diversificadas perspectivas sociais, culturais, cognitivas e cidadãs.

O tema da pesquisa é “Desafios da prática pedagógica do professor de Educação Física na rede pública de ensino de Buritis – MG”.

Os desafios da prática pedagógica na Educação Física escolar se caracteriza por um processo decisório que repercute na seleção de objetivos, de conteúdos e de encaminhamentos metodológicos, com vistas à aprendizagem efetiva dos alunos e das alunas.

Para tanto, a proposta deve ser o de relacionar aspectos teóricos e práticos da prática de Educação Física, entendido como ferramenta pedagógica coerente com o processo de formação para uma cidadania democrática e responsável.

Do ponto de vista didático-metodológico do trabalho pedagógico em Educação Física escolar, tratar tal temática se torna altamente relevante, pois é com base nele que são tomadas as decisões que orientam e que organizam todas as ações de ensino e de aprendizagem.

A finalidade desta proposta visa à criação de situações de ensino fundamentadas em uma orientação de ação comum, constituída pela intenção do professor e pelos objetivos de ação dos alunos. Nessa concepção, a prática pedagógica deve deixar espaço para os alunos e as alunas agirem autonomamente, visando à criatividade, à comunicação e à cooperação.

O objetivo, desta forma, deve ser o de refletir acerca dos desafios da prática pedagógica do professor de Educação Física na rede pública de ensino de Buritis-MG sobre a tendo por objetivos específicos o de identificar limites e possibilidades

da participação dos professores de Educação Física na prática pedagógica em prol do aprendizado do aluno, compreender caminhos para superar desafios desta prática e fomentar condutas e saberes que favoreçam a prática docente.

2. REFERENCIAL

Atenta-se para a necessidade de acompanhar o crescimento da criança e, para isso, há a ação educativa a partir de uma teoria geral do desenvolvimento humano e um modelo padrão de aprendizagem. Desse modo, o processo de construção da escola moderna é influenciada pela Educação da Criança (FERNANDES, 2001).

Os estudos realizados no campo dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) transformam o modo de compreender a criança e influenciam a constituição da infância como uma fase da vida. Certamente, Jean Piaget (1896-1980) e Lev Vygotsky (1896-1934) são os grandes teóricos da criança, que a estudam como construtora do seu crescimento e como um ser singular de dimensões diversas. Para Piaget, a criança adapta-se sempre de modo mais sólido e complexo. À medida que se desenvolve, ela aprende, portanto o conhecimento se dá de dentro para fora. Já para Vygotsky, a criança é um indivíduo que aprende a se desenvolver na interação com outros mais experientes do seu meio sociocultural.

Nesse sentido, os PCNs ressaltam que é preciso pensar a aprendizagem como um processo individual, e que cada indivíduo apresenta seu ritmo, sua maneira de interpretar situações e informações, mas é preciso também pensar a aprendizagem como social, pois depende de experiências no ambiente. O processo de ensino e aprendizagem deve ser respeitado no tocante à individualidade de cada aluno, de forma que cada passo percorrido dê a ele o significado de uma conquista.

Nesse sentido, Gadotti (1993) acrescenta que

Qualquer currículo terá de respeitar o nível de aptidão individual de cada educando, ou melhor, terá de se adequar ao seu perfil interindividual, pois dessa forma os objetivos a atingir partirão de uma base concreta e não abstrata ou arbitrária (p. 61).

Corroborando com as ideias, Fernandes (2001) ressalta que a criança é ativa no processo de aprendizagem, uma vez que o conhecimento não é algo que se

recebe pronto, mas pela maneira de explorar diversos atributos de um objeto ou de vários pontos de vista de uma situação.

O aprendizado do aluno, para que seja completo precisa ir além da forma mecanicista e reprodutora de conceitos e conteúdos escolares, pois há uma íntima relação do aprendizado com a curiosidade, a autoconfiança e autonomia que se exige da criança quando está na busca pelo descobrir, do inventar, tentar, frustrar-se e apurar ainda mais a concentração para tentar de novo.

Vygotsky (1991, p. 45), ressalta “aprendizagem e desenvolvimento não são sinônimos. A aprendizagem de uma criança e seu desenvolvimento estão ligados entre si, desde os seus primeiros anos de vida”. A aprendizagem deve ser coerente com o desenvolvimento da criança. A capacidade de aprender está relacionada com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra. Ao mesmo tempo, a aprendizagem estimula processos internos de conhecimento.

Assim, existem várias práticas a serem utilizados na educação e uma das alternativas são as práticas lúdicas. Estas podem e devem fazer parte do processo de ensino e aprendizagem da criança, mesmo porque, a ludicidade é uma necessidade do ser humano. Em qualquer idade da criança o lúdico não deve ser visto como uma simples atividade de diversão sem fundamento algum, mas, sim, uma atividade significativa à aprendizagem.

A aprendizagem, de uma forma mais eficiente e agradável, desenvolvida por meio de brincadeiras com movimentos, cantigas e jogos, deve ser trabalhada com criatividade, dinamismo, interesse e espontaneidade. Como as crianças passam a maior parte do seu tempo dentro da escola, as instituições de educação infantil não podem ocupar o seu tempo apenas com a realização de atividades propostas pelo adulto. Também devem disponibilizar equipamentos, organizando e planejando a utilização do espaço da instituição, de forma a possibilitar o brincar da criança (ALMEIDA, 2011).

A escola tem grande contribuição nesse resgate do lúdico, das brincadeiras na infância, se houver nela, um trabalho educacional, capaz de possibilitar o processo de ensino e aprendizagem.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Infantil - RCNEI (BRASIL, 1998, p. 22) ressalta que o brincar compõe uma das atividades primordiais para o “desenvolvimento da identidade e da autonomia” da criança e

o fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Todo indivíduo expressa tudo o que sente por meio do seu corpo, por isso é necessário estimular o ser infantil a partir de atividades lúdicas como os jogos e as brincadeiras com intuito de que ele se divirta, crie, interprete e se socialize no ambiente em que vive e também com seu próprio corpo. Tedesco (2002, p. 13) ainda acrescenta “jogos e brincadeiras sempre ocuparam um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel fundamental no desenvolvimento humano”.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do crescimento intelectual da criança, pois possibilitam a interação dela com o todo, de tal maneira que a socialização surge naturalmente. Kramer (1995, p. 12) explica que

jogos, brinquedos e brincadeiras na educação são de suma importância para o desenvolvimento da criança no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que a criança desenvolve seu raciocínio e constrói seu conhecimento de forma descontraída.

Segundo Rodrigues (PAROLIM, 2007), a função dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos não se limita ao mundo das emoções e sensibilidade. Ela aparece ativa também no domínio da inteligência e coopera, em linhas decisivas, para a evolução do pensamento e de todas as funções mentais superiores.

Pular, correr, brincar, seja por meio de jogos ou exercícios elaborados, na ludicidade, tudo isso representa um trabalho que contribui significativamente para o desenvolvimento e o processo de ensino e aprendizagem do aluno. Dessa maneira, a partir dos jogos e brincadeiras é possível trabalhar a socialização infantil, permitindo que a criança interaja com o mundo de todas as maneiras, seja numa

brincadeira de faz de conta, até mesmo em um jogo dirigido proporcionando um elo entre o faz de conta e o mundo real (BRASIL, 1998).

O acesso aos materiais de jogos e o seu uso pelo aluno deve se dar com autonomia, ou seja, deve ser promovida a ela a oportunidade de escolher o que quer fazer, de tomar iniciativas, de produzir e ser construtora de sua aprendizagem. O olhar pedagógico sobre o sujeito que brinca é fundamental para desvendar como o sujeito lida com sua inteligência, como ele lida com seu aprendizado (KRAMER, 1995).

O jogo é um parâmetro muito significativo para os objetivos da intervenção pedagógica na educação infantil. Deve-se “selecionar atividades favorecidas, não esquecendo o grande e significativo papel do jogo” (FERNANDES, 2001, p. 63).

Desta forma, observa-se a relevância do professor atuar de forma lúdica com seus alunos, que necessitam de estímulos constantes para uma aprendizagem prazerosa e significativa. Socialmente, o jogo determina o controle dos impulsos e a aceitação das regras já impostas, mas sem que se prenda a elas, visto que as mesmas são estabelecidas pelos envolvidos no jogo e não impostas por qualquer estrutura alienante. Brincando com sua especialidade, a criança entra na fantasia e constrói um atalho entre o mundo real, onde precisa conviver com o mundo imaginário, em que desejaria viver de acordo com as suas necessidades.

Desta forma, o papel do professor no desenvolvimento e prática de ludicidade é essencial, tendo em vista que para tal realidade, há dificuldades para por em prática tais ações pedagógicas, que devem ser consideradas.

Por meio de atividades lúdicas, o educador, por sua vez, irá provar que a aprendizagem é participativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma vivência basicamente social, que ligará a criança ao seu mundo cultural e social.

De maneira significativa, segundo Piaget (1975), o lúdico torna as aulas mais dinâmicas e prazerosas, proporcionado à criança um maior desenvolvimento cognitivo, físico e emocional no processo de ensino e aprendizagem, preparando-a para a alfabetização.

É importante ressaltar que o lúdico, em relação ao processo de ensino e aprendizagem, proporciona um ambiente mais propício para a aprendizagem e produz verdadeira internalização da alfabetização e do letramento. O brincar,

pedagogicamente, deve estar incluído no dia-a-dia da criança, dando-lhe possibilidade de conhecer seu próprio corpo, aperfeiçoando assim o equilíbrio e a coordenação motora (PAROLIM, 2003).

É inevitável que o educador proporcione situações de aprendizagem e vivencie as brincadeiras para, na sequência, poder refletir a respeito dos seus potenciais. Assim, conscientizar-se da importância a respeito do seu trabalho, e como resultado, conseqüentemente, a criança desenvolver suas capacidades cognitivas, despertar sua investigação e despertar-lhe novas descobertas, propiciando-lhe a autonomia. Além disso, a brincadeira facilita à criança a expressar a sua agressividade, dominar sua angústia, aumentar as suas experiências. O lúdico é uma estratégia utilizada para estimular o desenvolvimento. Brincar é uma das atividades fundamentais da infância que influencia no desenvolvimento social da criança, formando assim, adultos otimistas. Conforme Jardim (2006, p. 2) definir jogo é “uma tarefa complexa devido à multiplicidade de fenômenos que estão incluídos na categoria jogo e as diferentes situações que recebem essa denominação”.

Muitas vezes, o jogo é associado a um conceito de “não seriedade” (KISHIMOTO, 1996, p. 3), o que permite supor que este pode ser nocivo às crianças, uma vez que desvia estas de seus deveres “sérios”. Mas, “o que pode ser encontrado no leque de fenômenos abrangentes ao jogo são diversas atividades que são executadas de forma bem estruturada e dentro de profunda seriedade” (BENJAMIM, 1994, p.9), como o xadrez, por exemplo. Portanto, a associação de jogo ao conceito de atividade não séria está mais relacionada ao riso, à alegria, que está presente, na maioria das vezes, no ato lúdico, o que se contrapõe ao trabalho, o qual é considerado atividade séria.

O educador deve ser o agente de construção, portanto utilizar as práticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem torna possível para que a criança expresse suas emoções e sentimentos, proporcionando-lhe comunicar-se consigo mesma e com o mundo onde está inserida (KISHIMOTO, 1996).

“O jogo normalmente é caracterizado pelo envolvimento emocional do jogador” (BENJAMIM, 1994, p. 9) em que suas ações são acompanhadas de exaltação, tensão, alegria e distensão, tornando-o uma atividade agradável que envolve inteiramente o jogador. “Embora exista a predominância do prazer na maioria das situações, o desprazer também pode caracterizar a situação lúdica”

(KISHIMOTO, 1996, p. 4), pois, em certos casos há esforços e desprazer na busca do objetivo da brincadeira.

“O jogo é realizado dentro de uma área previamente delimitada” (BENJAMIM, 1984, p. 10) que pode ser concreta ou imaginária, onde existe um determinado momento de início até certo fim, limitação de tempo em que os fatos ocorridos provocam movimento que imprime o caráter dinâmico ao jogo, tornando-o fascinante. A começar pela ordenação do tempo e espaço, fica nítido que o jogo possui uma forma de ordenação processada de acordo com certas regras a serem seguidas pelo participante, o qual, apesar disso, terá muitas alternativas de atuação, a qual dependerá de sua disposição e criatividade.

Para a caracterização do jogo, “a atenção da criança não pode estar concentrada em seus resultados ou efeitos, mas sim na atividade em si, dando prioridade ao processo de brincar” (KISHIMOTO, 1996, p. 6), predominando uma “atmosfera de espontaneidade”.

Nunca se tem o conhecimento prévio dos rumos da ação do jogador, pois esta dependerá de motivações pessoais, fatores internos e estímulos externos, como a conduta de outros parceiros.

O jogo é reconhecido como comportamento espontâneo em uma sociedade, correspondendo às possibilidades de autoeducação, uma vez que não é um comportamento isento, mas sim, processo de assimilação (PIAGET, 1975) do real a propósito de objetos que refletem a vida num grupo humano de dimensões variadas. Dessa forma, o momento em que a criança, ao relacionar-se com o mundo dos adultos, demonstra em determinadas situações não compreender a realidade que a cerca. Por exemplo, determinadas regras, atitudes e conceitos daquilo que se passa ao seu redor, assimila o real à sua maneira, procurando satisfazer suas necessidades afetivas, intelectuais e motoras, o que justifica um equilíbrio pessoal no mundo físico e social.

“Todo e qualquer jogo se diferencia de outras condutas por uma atitude mental caracterizada pelo distanciamento da situação, pela incerteza dos resultados, pela ausência de obrigação em seu engajamento” (KISHIMOTO, 1996, p. 5). Dessa forma, é preciso que exista o jogo e o jogador, o qual deve possuir a motivação interna para o lúdico. Pois, se em uma situação que externamente tem a

semelhança de jogo não houver a motivação interna para o lúdico, não haverá na atitude do jogador o envolvimento no jogo, portanto, caracterizando-se assim como uma conduta que não é jogo.

A criança e o jogo evoluem em um processo dialético que intervém no desenvolvimento infantil. O brincar é típico da infância e é brincando que a criança vai entendendo e respondendo aos conflitos pessoais; logo, não se pode conceber

Os jogos e as brincadeiras, evidentemente, mudaram muito desde o começo do século até os dias de hoje, nos diferentes países e contextos sociais. Mas o prazer de brincar não muda jamais. Brincar é bom e importante para o desenvolvimento geral da criança.

O uso das práticas lúdicas no processo de aquisição da leitura e da escrita, na Educação Infantil, como por exemplo, brincadeiras, desenhos, jogos, dentre outras, muitas vezes, são vistas como inúteis no ambiente escolar ou, até mesmo, perda de tempo, porém permite à criança a possibilidade de compreender a leitura e a escrita como algo presente na sua cultura, refletindo no processo de ensino e aprendizagem.

Todo esse desenvolvimento constrói na criança benefícios pessoais, em proveito de uma relação com o outro, seja adulto ou criança. Ao brincar, a criança tem a oportunidade de compartilhar, de competir, de praticar e adquirir, por meio da interação com outras crianças, valores e conhecimentos universais.

Benjamim (1984, p.49) ressalta que

por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimenta formas de comportamentos e se socializa, descobrindo o mundo ao seu redor. Brincando com outras crianças, encontra seus pares e interage socialmente, descobrindo, desta forma, que não é o único sujeito da ação, e que, para alcançar seus objetivos, precisa considerar o fato de que outros também têm objetivos próprios.

Sendo assim, por meio das atividades lúdicas, a criança desenvolve além de suas habilidades corporais, também seu aspecto moral, concebendo, a partir de vivências com outras crianças a respeitar seus limites e o limite do próximo. O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para o aluno, constituindo-se por isso, em peça importantíssima na sua formação.

As atividades lúdicas, nas escolas de educação infantil, ajudam a construir o conhecimento. Podem ser entendidas como situações em que as crianças possam expressar diferentes sentimentos, podendo aceitar a existência do outro. São atividades lúdicas que visam melhorar a socialização entre as crianças, criando situações de colaboração, trabalho em equipe e respeito. Além de proporcionarem momentos lúdicos e prazerosos, fazem com que o aluno classifique, ordene, estruture, resolva pequenos problemas e sinta-se motivada a ultrapassar seus próprios limites. Enquanto brinca, a criança está pensando, criando e desenvolvendo o pensamento crítico, dentre outros fatores (JARDIM, 2006).

Nesse sentido é possível identificar a importância dos jogos e brincadeiras para a construção da identidade das crianças e possibilitando trabalhar e acompanhar o desenvolvimento dos pilares da educação: aprender a ser, aprender a conhecer, aprender a conviver e a aprender a fazer.

O educador deve ser o agente de construção, portanto utilizar as práticas pedagógicas em Educação Física no processo de ensino e aprendizagem, tornando possível para que o aluno expresse suas emoções e sentimentos, proporcionando-lhe comunicar-se consigo mesma e com o mundo onde está inserida (MEUR, 2012).

É necessário o educador respeitar o momento em que o aluno está vivenciando e percebendo que, no universo dele, tudo é brincadeira e o processo de aprendizagem também deve partir desse brincar. Assim sendo, o trabalho com as práticas pedagógicas por parte do professor, reflete no processo de ensino e aprendizagem e, este deve acontecer de maneira espontânea no ambiente estimulante que é a escola e da relação viva que se estabelece entre alunos, o meio e o professor.

O educador deve ser aquele que proporciona os momentos de construção de conhecimento, trazendo para a sala de aula as práticas que estimulem o aluno a pensar e a criar suas próprias hipóteses. Neste sentido, o educador se faz mediador do processo de ensino e aprendizagem, tendo a consciência de que a vivência do aluno faz todo sentido e deve ser levada em consideração no momento do desenvolvimento das atividades lúdicas (MEUR, 2012).

Por meio de atividades lúdicas, o educador, por sua vez, irá provar que a aprendizagem é participativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma vivência basicamente social, que ligará o aluno ao seu mundo cultural e social.

De maneira significativa, segundo Piaget (1975) e Winnicott (1975), práticas lúdicas tornam as aulas mais dinâmicas e prazerosas, proporcionando ao aluno um maior desenvolvimento cognitivo, físico e emocional no processo de ensino e aprendizagem.

É importante ressaltar em relação ao processo de ensino e aprendizagem, a prática pedagógica proporciona um ambiente mais propício para a aprendizagem e produz uma verdadeira aprendizagem (FRIEDMANN, 2012).

Nesta perspectiva, segundo Friedmann (2012) é inevitável que o educador proporcione situações de aprendizagem e vivencie as brincadeiras para, na sequência, poder refletir a respeito dos seus potenciais. Assim, conscientizar-se da importância a respeito do seu trabalho, e como resultado, conseqüentemente, a criança desenvolver suas capacidades cognitivas, despertar sua investigação e despertar-lhe novas descobertas, propiciando-lhe a autonomia. Além disso, práticas pedagógicas como estas, estimulam o desenvolvimento.

Para o Referencial Curricular Nacional (RCNEI), é importante ressaltar que:

por meio das brincadeiras os educadores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem (BRASIL, 1998, p. 28).

A escola, por sua vez, deve dar oportunidades para que o aluno construa conhecimento por meio de descoberta, invenção, brincadeiras e criatividade. Por meio de atividades e práticas pedagógicas, o educador, por sua vez, irá provar que a aprendizagem é participativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma vivência basicamente social, que ligará o aluno ao seu mundo cultural e social (FERREIRO, 2012).

Ao desenvolver um trabalho, o educador traz para sua sala de aula a oportunidade de a criança não somente brincar e se divertir, mas desenvolver seu intelecto. Antunes (2012, p. 37) diz

jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie a qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que selecionar.

O planejamento das atividades é de suma importância para que se atinjam os objetivos e metas previstas no processo de ensino-aprendizagem. O não planejamento pode ter como consequência, aulas desorganizadas fazendo com que o aluno se mostre totalmente desmotivado. O planejamento das estratégias é de extrema necessidade, pois somente assim poderá ser feita a organização dos jogos e brincadeiras, conforme os critérios de desenvolvimento intelectual que se pretende alcançar. Sendo assim, os educadores devem elaborar o planejamento das atividades a serem realizadas em suas aulas (ANTUNES, 1998).

Os jogos, brinquedos e brincadeiras, por sua vez, a serem utilizados em sala de aula, devem estar de acordo com o contexto do ambiente, entendendo as experiências vividas pelos alunos, que por sua vez são os personagens principais do processo de aprendizagem. O professor deve ser aquele que proporciona ao aluno momentos de construção de conhecimento por meio de jogos, brincadeiras.

Para Suzuki (2012) é preciso enfatizar que no processo de ensino e aprendizagem, a prática pedagógica proporciona ao educador ações de maior qualidade, conduzindo o aluno a diversas formas de brincar que é, portanto, um ato livre que surge em qualquer hora, propiciando ao aluno o prazer e desenvolvendo suas habilidades. O autor ainda destaca o professor como um mediador, trabalhando o lúdico como uma ferramenta educativa para ensinar e aprender.

Na sociedade contemporânea, a escola ainda continua a praticar a pedagogia tradicional e tecnicista. O que é necessário, nos tempos atuais, é a escola refletir sobre suas práticas pedagógicas e pensar na importância do lúdico, nos jogos, brincadeiras, dentre outros, para serem trabalhados com o aluno. (NÓVOA, 2012).

É essencial que o educador saiba gerenciar a classe como uma comunidade educativa; organizar o trabalho no meio dos mais vastos espaços - tempos de formação; cooperar com os colegas, os pais e outros adultos; conceber e dar vida a dispositivos pedagógicos complexos; identificar e modificar aquilo que dá sentido aos saberes; observar e avaliar os alunos em sua competência

3. METODOLOGIA

3.1 Tipo de Pesquisa

O método utilizado para realizar a pesquisa foi um estudo descritivo com abordagem qualitativo/quantitativo.

Quanto aos fins, trata-se de uma pesquisa descritiva.

Quanto aos meios é classificada como pesquisa bibliográfica, documental e de campo.

A pesquisa descritiva expõe características de determinada população ou de determinado fenômeno. Pode também estabelecer correlações entre variáveis e definir sua natureza. Não tem compromisso de explicar os fenômenos que descreve, embora sirva de base para suas explicações. (VERGARA, 2011, p. 42)

3.2 Sujeito

O sujeito trata-se do professor de Educação Física.

3.3 Universo e Amostra

Para ser realizada a pesquisa, o universo será composto por professores de Educação Física da rede pública de ensino.

A amostra será composta pelos professores que aceitarem participar da pesquisa.

Entenda-se aqui por população não o número de habitantes de um local, como é largamente conhecido o termo, mas um conjunto de elementos (empresas, produtos, pessoas, por exemplo) que possuem as características que serão objeto de estudo (VERGARA, 2011, p. 46).

“População amostral ou amostra é uma parte do universo (população) escolhida segundo algum critério de representatividade” (VERGARA 2011, p. 46).

3.4 Instrumentos de Coleta de Dados

A pesquisa será realizada por meio de um questionário com questões fechadas.

“O questionário caracteriza-se por uma série de questões apresentadas ao respondente, por escrito, de forma impressa ou digital” (VERGARA,2011, p. 52).

O questionário foi aplicado nas escolas da rede municipal de ensino, no mês de agosto de 2017.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Foi constatado a partir da aplicação do questionário que, a fim de identificar que gêneros pertenciam os professores, foi detectado que:

Tabela 01 – Gênero

Resposta	N	%
Gênero masculino	3	30
Gênero feminino	7	70%
Total	910	100

Tabela 02 – Função

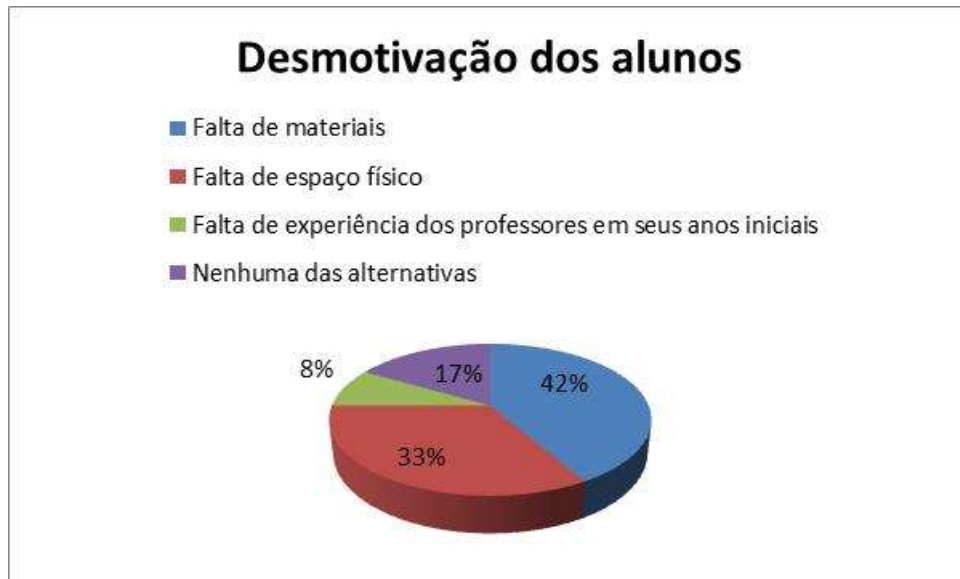
Resposta	N	%
Mais de 2 anos	6	60
2 anos	2	20
18 anos	2	20
Total	10	100

Dos professores entrevistados, 70% pertenciam ao gênero feminino e 30% do sexo masculino.

Os professores têm mais de dois anos de função exercida (60%), dois anos (20%) e 18 anos de função (20%).

Buscando identificar o que, segundo os professores, mais desmotiva os alunos nas aulas de Educação Física, foi constatado que:

Gráfico 01 – Desmotivação dos alunos

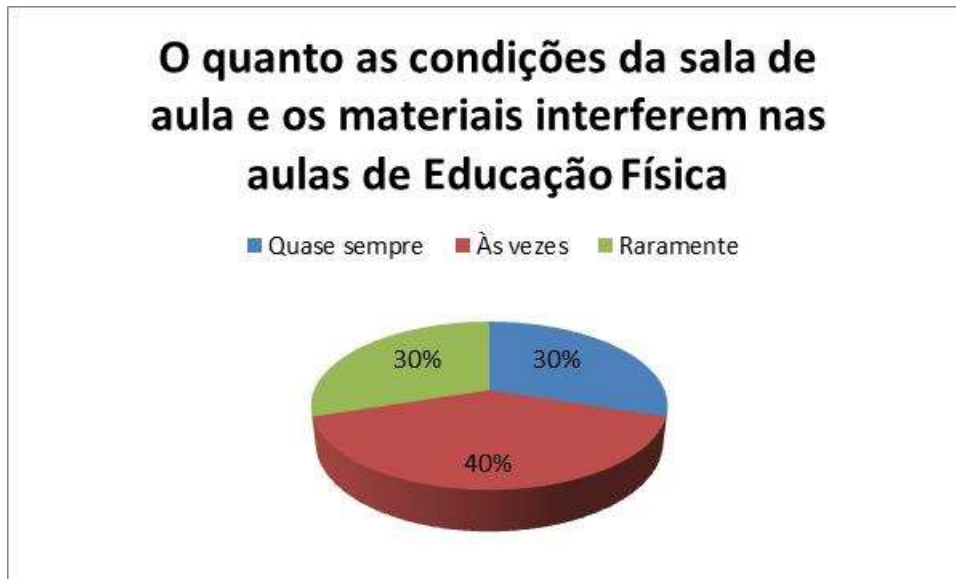


A desmotivação dos alunos está na falta na falta de materiais (42%), falta de espaço físico (33%), falta de experiência de professores (8%) e nenhuma destas alternativas (17%).

Tal constatação depara-se com o professor, que deve passar por um processo de mudanças, repensando suas práticas, sua forma de pensar, de se relacionar e de agir no meio educacional, aderindo paradigmas inovadores de educação para atender às novas necessidades que se impõem (FIGUEIREDO et al, 2015).

Quanto às condições da sala de aula e seus materiais podem interferir de modo significativo nos trabalhos pedagógicos da disciplina de Educação Física, os professores responderam que:

Gráfico 02- O quanto as condições da sala de aula e seus materiais interferem nos trabalhos pedagógicos de Educação Física e sua disciplina:



Os professores responderam que às vezes interfere (40%), quase sempre (30%) ou raramente (30%).

Qual o desafio que mais influencia a desmotivação do professor na Rede Pública de Ensino? Os professores responderam:

Gráfico 03 – Fator de maior influência na desmotivação do professor de Educação Física



Os fatores de maior influência na desmotivação do professor são: a indisciplina dos alunos (37%) falta de materiais e a ausência dos pais no acompanhamento escolar (30%) e falta de espaço físico (9%).

Castellar (2015) ressalta que é necessário atuar simultaneamente em várias frentes quanto ao sistema educacional e o professor de Educação Física:

formação inicial, formação continuada, material de apoio; para que se possa garantir uma melhoria na qualidade do ensino. Ou seja, quando o professor tiver condições de trabalho, será possível desenvolver melhorias em sua prática pedagógica (CASTELLAR, 2015).

Quanto a se o professor acredita que a Educação Física contribui significativamente para o processo de ensino-aprendizagem das demais disciplinas e que podem influenciar benéficamente a saúde e qualidade de vida dos alunos, estes responderam que:

Tabela 03 – Contribuição da Educação Física para as demais disciplinas e para o aluno.

Resposta	N	%
Às vezes contribui	2	20
Quase sempre contribui	8	80
Total	10	100

A contribuição da Educação Física é quase sempre percebida (80%) e às vezes é notada (20%).

A prática pedagógica remete ao processo ensino-aprendizagem e a ação didática. É imprescindível que os professores dominem, assim, a prática e o conhecimento especializado com relação à educação e ao ensino (CASTELLAR, 2015).

Ao salientar se os professores atuantes muitas vezes não se dão conta da importância de seu papel na vida dos alunos, os professores responderam que:

Tabela 04 – Professores atuantes e sua importância para os alunos.

Resposta	N	%
Quase sempre é importante	7	70
Às vezes é importante	2	20
Nunca pensam nisso	2	20
Total	10	100

Os professores responderam que quase sempre se dão conta de sua importância para o aluno (70%), enquanto que 20% responderam que às vezes se dão conta e 20% nunca pensam nisso.

Frente a estas considerações, é preciso que o professor tenha uma formação contextualizada aliando seus alunos a sua prática pedagógica. Favorecendo a criação de uma nova cultura na comunidade escolar e propiciando o envolvimento dos demais profissionais (professores, coordenadores, gestores e orientadores pedagógicos), que poderão apoiar e mobilizar para a realização de práticas inovadoras (FIGUEIREDO et al, 2015).

Ao indagar se os professores se preocupam em contribuir para a formação ética e moral dos alunos, estes responderam que quase sempre se dão conta deste papel.

O professor deve atuar de forma a apropriar-se de sua experiência, do conhecimento que tem para investir em seu desenvolvimento profissional, atuando efetivamente na transformação do aluno por meio de suas práticas (CASTELLAR, 2015).

No tocante à evasão escolar e o desinteresse dos alunos nas aulas de Educação Física como questão de propriedade exclusiva da escola, os professores responderam:

Gráfico 04 – Evasão escolar, desinteresse e propriedade exclusiva da escola.



Os professores acreditam que às vezes concordam (70%), nunca concordam (20%) e que quase sempre concordam (10%) com essa afirmativa.

Quanto a sua prática, o professor deve colocar em ação a teoria apreendida, percebendo a necessidade de relativizá-la com os vários elementos que intervêm no processo de ensino e aprendizagem (FIGUEIREDO et al, 2015).

A pergunta seguinte diz respeito se a escola tem contribuído para a formação continuada de seus profissionais, os quais responderam que:

Gráfico 09 – A escola contribui para a formação continuada dos professores



Os professores responderam que quase sempre a escola contribui para a formação continuada (40%), e que raramente (40%), e ainda às vezes (20%).

Buscando identificar as razões pelas quais os alunos abandonam as aulas de Educação Física, os professores responderam que:

Gráfico 10 – Razões de abandono dos alunos nas aulas de Educação Física



As razões de abandono dos alunos em Educação Física são a preguiça (46%), as dificuldades de interação com colegas (36%) e a timidez e vergonha (18%).

Procura-se hoje entender o processo de construção do conhecimento, que interfere respectivamente em um outro tipo de relação, ou seja, a relação entre professor e aluno. Pois, professores não conseguem reproduzir o conhecimento que lhe é imputado e nem determinam ou assumem sua prática pedagógica (CASTELLAR, 2015).

6. CONCLUSÃO

Ao trazer para o centro das reflexões a Educação Física Escolar e a temática dos desafios da prática pedagógica, mediada pelos pressupostos da metodologia e processos pedagógicos, pode-se analisar os significados que aproximam questões de relação aluno- professor e escola.

Desta forma, busca-se encontrar alternativas que acolham o compromisso do professor aliado ao apoio da escola, a variedade, diversificação nos planejamentos.

Tais alternativas promovem também as possibilidades de relação com o próprio corpo/sujeito, com os outros corpos/sujeitos e, por extensão, com o corpo/sujeito/mundo.

Pensar na prática pedagógica enquanto desafios cerceia a Educação Física quanto a seus critérios, refletindo assim sobre as finalidades do ensino deste componente quando os professores podem e tem capacidade para contribuir neste.

Foi constatado que a desmotivação dos alunos está na falta na falta de materiais e que as condições da sala de aula e seus materiais podem interferir de modo significativo nos trabalhos pedagógicos da disciplina de Educação Física.

Desta forma, para os professores de Educação Física da rede municipal de ensino de Buritis – MG, os fatores de maior influência na desmotivação do professor são a indisciplina dos alunos. Mas que os mesmos acreditam que a Educação Física contribui significativamente para o processo de ensino-aprendizagem das demais disciplinas e que podem influenciar benéficamente a saúde e qualidade de vida dos alunos.

A escola, sob esta ótica contribui para a formação continuada e que as razões de abandono dos alunos em Educação Física é a preguiça.

7. REFERENCIAL

ALMEIDA, Geraldo Peçanha. **E quando os filhos não podem ser aquilo que os seus pais sonharam?** 3ªed. Rio de Janeiro: Wak editora , 2011.

ANTUNES, Celso. **Jogo para a estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BENJAMIN, Walter. Reflexões: **A criança, o Brinquedo, a Educação.** São Paulo: Sammus, 1984.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília, DF: MEC/SEE, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

CASTELLAR, SONIA MARIA VANZELLA. A formação de professores e o ensino de Geografia. **Terra Livre**, v. 1, n. 14, p. 51-59, 2015.

FERREIRO, Emília. **Com todas as letras.** São Paulo: Cortez, 1992.

FERNANDES, Alicia. **O saber em jogo.** Porto Alegre: Artmed, 2001.

FIGUEIREDO, Gislaíne; NOBRE, Isaura; PASSOS, Marize Lyra Silva. Tecnologias computacionais na educação: Desafios na prática docente. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola.** 2015. p. 127.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 2006.

GADOTTI, Moacir. **Escola Cidadã.** 2. ed. São Paulo: Cortez, 1993.

JARDIM, A. P. **Relação entre Família e Escola: Proposta de Ação no Processo Ensino Aprendizagem.** Presidente Prudente: Unoeste, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KRAMER, Sonia. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. 5ª ed. São Paulo, SP: Cortez, 1995.

MEUR, A. de; STAES, L. **Psicomotricidade: educação e reeducação**. Tradução: Ana Maria Isique Galuban e Selsuko Ono. São Paulo: Manole, 1991.

NÓVOA, Antônio. **A formação em foco: caminhos para você ensinar melhor**. São Paulo: Cortez, 1991.

PAROLIN, Isabel Cristina Hierro. **Pais e Educadores: quem tem tempo de educar?** Porto Alegre: Mediação, 2007.

PIAGET, Jean. **Para onde vai à educação?** Rio de Janeiro: José Olímpio, 1975.

SUZUKI, Juliana Telles Faria et al. **Ludicidade e educação**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

TEDESCO, J.C. **O novo pacto educativo: educação, competitividade e cidadania na sociedade moderna**. São Paulo: Ática, 2002.

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. São Paulo: Atlas, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, Donald. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Imago, 1975.

