

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
POLO ARIQUEMES - RO**

**ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO DO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZADO DE
DISCENTES NO AMBITO ESCOLAR**

Ines Cirlei Budske Fernandes

Ariquemes/RO
2012

ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE DISCENTES NO ÂMBITO ESCOLAR

INES CIRLEI BUDSKE FERNANDES

Trabalho Monográfico apresentado como
requisito final para aprovação na disciplina
Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de
Licenciatura em Educação Física do Programa
Pró-Licenciatura – Polo Ariquemes-RO.

ORIENTADOR: JUAN ADALIO BARRON CONROY

DEDICATÓRIA

Dedico aos meus familiares e amigos que compartilharam comigo, minhas angustias, alegrias e caminhadas para chegar ao final com êxito e sucesso.

AGRADECIMENTOS

A Deus, mestre dos mestres, fonte de infinita sabedoria, que se guiou nesta caminhada, fazendo com que eu trilhasse a vitória. À minha família pela formação. Aos colegas amigos e companheiros, pela fraterna e produtiva convivência e a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização dessa monografia.

Eu agora diria a nós, como educadores: ai daqueles e daquelas, entre nós, que pararem, com a sua capacidade de sonhar, de inventar a sua coragem, de denunciar e de anunciar. Ai daqueles e daquelas que em lugar de visitar de vez em quando o amanhã, o futuro, pelo profundo engajamento com o agora, ai daqueles que em lugar desta viagem constante no amanhã se atrelem a um passado de exploração e de rotina.

Paulo Freire.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	13
3. APRESENTAÇÃO DE DADOS.....	23
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO.....	33
5. CONCLUSÃO.....	43
6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	45
7. ANEXOS.....	48

LISTA DE FIGURAS

Gráfico 01	Tempo de atuação como Educador Físico.....	25
Gráfico 02	Uso da ludicidade no desenvolvimento do discente.....	26
Gráfico 03	Atividades lúdicas no desempenho de discentes.....	26
Gráfico 04	Desempenho dos discentes quanto à utilização de atividades lúdicas.....	27
Gráfico 05	Desenvolvimento global do discente quanto à forma lúdica de ensinar.....	27
Gráfico 06	O lúdico de forma interdisciplinar.....	28
Gráfico 07	Contribuição do lúdico no desempenho interdisciplinar.....	29
Gráfico 08	Diferença entre discentes que participam e não participam de atividades lúdicas.....	29
Gráfico 09	Contribuição da Educação Física para o desenvolvimento do discente de forma interdisciplinar.....	30
Gráfico 10	Levantamento de docentes que contribuíram à pesquisa de campo.....	31

LISTA DE ANEXOS

Anexo 01	Questionário 1 – Profissional de Educação Física.....	48
Anexo 02	Questionário 2 – Outros profissionais.....	50
Anexo 03	Termo de consentimento livre e esclarecido de participação na pesquisa – Professor.....	51
Anexo 04	Termo de consentimento de participação na pesquisa – Professor.....	53
Anexo 05	Termo de consentimento livre e esclarecido de participação na pesquisa – Instituição.....	54
Anexo 06	Termo de consentimento de participação na pesquisa - Instituição.....	56

RESUMO

Considerando que os jogos e as brincadeiras da cultura infantil são frequentemente ignorados pelas instituições escolares em geral, pretende-se pontuar nesse trabalho a importância do aspecto lúdico para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança. Dentro desse contexto, trata-se de demonstrar a possibilidade de uso da brincadeira na aprendizagem, promovendo uma reflexão teórica a respeito do uso do lúdico como elemento fundamental no processo de apropriação do conhecimento. Para tal será apresentadas as ideias fundamentais dos diferentes papéis que a brincadeira exerce no fazer pedagógico e no desenvolvimento humano com a finalidade de propiciar ao profissional docente a reflexão sobre a aplicação do lúdico na aprendizagem, promovendo a autonomia intelectual da criança. Essa trabalho também contará com uma pesquisa de campo que visa investigar a visão dos docentes da disciplina de Educação Física e outros profissionais frente e temática. Essa pesquisa foi desenvolvida no Centro Educacional Isolina Ruttman e na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Zilda da Frota Uchôa, no município de Vilhena - RO. Verificou-se que o papel da brincadeira na aprendizagem, é reconhecido como um instrumento pedagógico importante no desenvolvimento cognitivo do discente, e como facilitador na assimilação de conhecimentos e na resolução de conflitos.

Palavras-chave: brincadeira, aprendizagem, desenvolvimento cognitivo.

ABSTRACT

Considering that games and the jokes of children's culture are often ignored by educational institutions in general, the intention is to point out this work the importance of ludic aspect to the cognitive and emotional development of children. Within this context, it is possible to demonstrate the use of play in learning, promoting a theoretical reflection about the use of ludic as a fundamental element in the process of knowledge acquisition. This will present the fundamental ideas of the different roles that joke to make plays in teaching and human development in order to provide the professional teacher reflection on the implementation of playful learning, promoting the intellectual autonomy of the child. This text will also include a research field that aims to investigate teachers' views of the discipline of Physical Education and other professional front and theme. This research was conducted at the Centro Educacional Isolina Ruttman e na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Zilda da Frota Uchôa, the city of Vilhena - RO. It was observed that the paper of play in learning, is recognized as an important pedagogical tool in cognitive development of students, and as a facilitator in the assimilation of knowledge and in conflict resolution.

Keywords: joke, learning, cognitive development.

1- INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como intenção analisar de que forma as atividades lúdicas podem influenciar o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de discentes no âmbito escolar. E ressaltar a importância do lúdico como facilitador da aprendizagem psicomotora das crianças. Segundo Piaget (1990) o brincar implica numa dimensão evolutiva da criança de diferentes faixas etárias, onde o lúdico age como facilitador do ensino-aprendizagem.

Assim, sabemos que com a ludicidade todas as atividades interativas que envolvam as crianças têm mais chance de alcançar seus objetivos, uma vez que é próprio da criança o brincar ou o participar de atividades que lhe ensina e ao mesmo tempo lhe dê prazer, pois em qualquer época, cultura e classe social, essas atividades estão inclusas no cotidiano da criança.

Quando colocamos em ação o ato de brincar, o mesmo nos permite aprender a controlar as emoções, contrabalançar as tensões cotidianas, estabelecer a personalidade e a individualidade. Nesse contexto constatam-se várias possibilidades que surgem para vencer limites e esses envolvem os sentimentos, as emoções, os aspectos da personalidade, da espontaneidade, que propiciam a integração dos indivíduos. Assim, o lúdico poderá contribuir no ensino-aprendizagem dos discentes, proporcionando momentos prazerosos, descontraídos e satisfatórios, caracterizando uma prática facilitadora a qual servirá de base às experiências pedagógicas.

Vale ressaltar que o ensino-aprendizagem com utilização do lúdico nas aulas de Educação Física assume fundamental importância, pois os discentes passam a conhecer o seu corpo, a compreender as relações que são instituídas entre as ações como: o fazer, o conhecer, o interpretar e o apreciar as atividades. Pois esses aspectos educacionais envolvem conceitos, atitudes e procedimentos através dos quais, os mesmos conseguem estabelecer relações corporais de conhecimento, manifestar as aspirações e experiências, bem como compartilhar opiniões, emoções e ideias.

Com tantos estudos e informações sobre a importância da inclusão do lúdico nas aulas de educação física quais seriam as razões para que alguns

profissionais não adotem tal prática no desenvolvimento de suas aulas de Educação Física?

A escola não muda a sociedade, mas pode, partilhando esse projeto com segmentos sociais que assumem os princípios democráticos, articulando-se a eles, constituir-se não apenas como espaço de reprodução, mas também como espaço de transformação. Essa possibilidade não é dada, nem automaticamente decorrente da vontade. É antes um projeto de atuação político-pedagógico que implica avaliar práticas e buscar, explícita e sistematicamente, caminhar nessa direção. (PCN, 1997, p. 25-26).

Diante destas evidências, podemos constatar que o interesse pela pesquisa em torno do assunto permanece atual e relevante uma vez que sabemos da necessidade de efetivar a prática lúdica na Educação Física escolar. Desta maneira surgiu interesse em investigar como se daria o desenvolvimento global dos discentes que fossem submetidos a uma prática lúdica no ensino-aprendizagem nas aulas de educação física. Para Tal será realizado uma pesquisa com os profissionais da área de Educação Física do Centro Educacional Isolina Ruttmann e da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Zilda da Frota Uchôa, no município de Vilhena - RO.

Esta pesquisa é de suma relevância, visto que poderá aumentar a possibilidade do resgatar nos discentes o gosto pelo lúdico, ou seja, reviver a importância e a necessidade das brincadeiras e jogos no processo ensino aprendizagem. Bem como a formação de atitudes sociais que incluem o respeito mútuo, a relação social e a cooperação que colaboram de forma fundamental na construção de saberes e, estimulam as suas habilidades psicomotoras.

Espera-se que este trabalho esclareça sobre como a atividade lúdica na prática da educação física no âmbito escolar podendo ser um recurso indispensável na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. Contribuindo assim, para criação cada vez mais de instrumentos de que favoreçam o processo de aprendizagem.

2 - REVISÃO DE LITERATURA

Com o advento deste mundo moderno e tecnológico, as mudanças estão ocorrendo em todas as direções, sejam na família, na sociedade ou no âmbito escolar lá estão presentes as consequências da evolução e da modernidade. Diante das grandes transformações há a necessidade de interagir com os avanços e as novidades advindas da globalização. Nesse novo contexto as crianças encontram-se envolvida com brinquedos eletrônicos, virtuais e as brincadeiras entre a família deixam de acontecer. Essas mudanças chegaram aos lares e a criança em sua grande maioria não dispõe mais do auxílio do pai ou da mãe para desenvolver-se enquanto criança em suas necessidades afetivas e ainda psicomotoras, então compete à escola preencher esta lacuna e ofertar a estas crianças atividades de desenvolvimento prazerosas, que vão além do ensinar a ler e escrever (LUCKESI, 2000).

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem, pois são seres que sentem e pensam o mundo propriamente. O afeto pode ser uma maneira eficaz de chegarmos perto do sujeito, e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para atingirmos uma totalidade do processo aprender (LUCKESI, 2000).

Assim, o lúdico que tem origem na palavra latina “ludus” quer dizer “jogo”. Influencia de forma significativa no desenvolvimento da criança como um todo. Na atualidade o lúdico pode ser considerado como capacidade de absorver o individuo de forma intensa e total, proporcionando entusiasmo emocional, tornando as atividades motivadas, gerando vibração e euforia. E, segundo Velasco (1996) “A brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, Isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade, e que ajuda no desenvolvimento e na socialização”.

Nesse contexto o brincar, o crescer e o desenvolver-se com atividades lúdicas na escola, é fundamental para o desenvolvimento enquanto criança e, evidencia a necessidade da identificação de fatores que constituem o seu desenvolvimento integral, proporcionado pela estimulação de suas habilidades

psicomotoras, as quais contribuirão na preparação orientada a um futuro responsável, virtuoso e mais justo.

A atividade lúdica ou a habilidade de brincar é dotada de uma ação fundamental na estruturação do psíquico da criança. É no brincar que a criança une elementos de fantasia e realidade e começa a distinguir o real do imaginário. Brincando, a criança desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas (ANTUNES, 2004. p.34-35).

A instituição escolar por outro lado, reluta em assumir sua responsabilidade frente à iminente necessidade de desenvolver uma nova proposta curricular que atenda de forma integral o desenvolvimento da criança, optando pelo lúdico que atua como instrumento de mediação que relaciona o ensino aprendizagem ao prazer. Feijó (1992, p.61) descreve que “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”.

Para Freire (1975; p. 63-87) “o ser humano é um ser curioso por natureza e diz que é a curiosidade que impulsiona o homem a sair de si mesmo, em busca do novo, de aventuras, de descobertas”. Ainda segundo esse autor a curiosidade é uma característica que transforma o indivíduo em um ser questionador, o qual assume o papel de protagonista e não de um mero espectador. Quer transformar o mundo e participar dessa transformação.

Segundo Schwartz (2002), a criança é automotivada para qualquer prática, principalmente a lúdica, onde denota a importância dessas atividades para a sua formação, o seu desenvolvimento, de tal modo, beneficia a procura pelo vover e pela conservação de tais atividades. Assim a criança sente prazer em realizar a atividade e não se implica se está indo bem ou mal. Rosado (1998) afirma que a Educação Física tinha plena competência para trabalhar atitudes positivas como a ética, o desenvolvimento moral, pessoal e social, a discriminação social e racial, entre outras. Isso muito se assemelha aos nossos temas transversais citados nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997).

Freire e Schwartz (2005) ressaltam que a ludicidade associado a aspectos afetivos contribui para a aquisição de habilidades específicas, privilegiando não só a construção do conhecimento motor e técnico, mas uma dimensão mais afetiva, criativa e humana. Esses autores também pontuam que o lúdico é capaz de ampliar a gama de possibilidades pedagógicas, ao criar uma diversidade de ações motoras básicas motivadas pela satisfação das expectativas e pelo respeito às limitações e potencialidades.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. Assim, o brincar envolve a criança em suas emoções e permite o mesmo equilibrar suas tensões, além de construir sua individualidade e formar sua personalidade.

Como educadores e pais, há existência de que a qualidade de vida na infância depende essencialmente do brincar. Brincar este que deve ser ampliado e plenamente desenvolvido na prática da educação física escolar onde a mesma desenvolverá comportamentos individuais e coletivos para preencher as necessidades de afeto, autoestima e autorrealização, os quais contribuem de forma prazerosa à qualidade de vida.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. 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 interação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p.110).

Tem-se ainda, por outro lado, os pais modernos que não entendem, mas descuidam nessa fase fundamental que é a infância quando privam seus filhos de brincar, preenchendo seu espaço livre com atividades suplementares. Não apreendem que brincar é imprescindível para a saúde física, emocional e intelectual do mesmo, que brincar não é ocupar o tempo, mas sim uma forma

de interagir e proporcionar novos desafios e motivação direcionada de forma lúdica.¹

De acordo com Fonseca (2008), ao brincar, a criança envolve-se em uma atividade psicomotora extremamente complexa, não só enriquecendo a sua organização sensorial, como estruturando a sua organização perceptiva, cognitiva e neuronal, elaborando conjuntamente sua organização motora adaptativa.

Nesse tocante, verifica-se a importância da brincadeira no desenvolvimento da criança. A mesma adquire e desenvolve habilidades e valores como a colaboração, a cooperação, aceitação de regras e limites, de forma prazerosa e participativa.

Observa-se atualmente que o lúdico atenta a um estado de complementação do ser como indivíduo, onde a criança busca essa necessidade lúdica no cumprimento de seu desenvolvimento até a idade madura. Ou seja, o lúdico nesse intuito possibilita o estudo da criança com o mundo externo, onde integra conhecimentos científicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. As indagações feitas até o presente momento nos levam a questionar: Porque professores, educadores não aceitam o lúdico no processo educacional? Por que não usam como instrumentos mediadores em benefício do ensino-aprendizagem de discentes?

Perante essas indagações, onde o professor não valoriza a formação lúdica em sua vida acadêmica, também vale indagar: Como incluir no currículo escolar a dimensão lúdica do ensino-aprendizado? Dentro da conduta humana de cada indivíduo como não utilizar a ludicidade na formação docente?

Atualmente os professores recebem uma má formação, enfatizada em várias tendências: Tradicional – ocorre a instrução social, onde o aluno assume papéis sociais e o professor é detentor do saber; Na Escola Nova – a escola democrática, o aluno aprende fazendo e experimentando e o professor passa a ser um facilitador; Na Tecnicista – ocorre à instrução programada, técnica que representa o modelo empresarial; No cotidiano atual é a tendência crítica é

¹ Acadêmica. Ines Cirlei Budske Fernandes. . Universidade de Brasília. Faculdade de Educação Física. Vilhena RO.

predominante, sendo o professor um mediador e o aluno um assimilador de conhecimentos.

Cultura é o padrão de significados incorporados nas formas simbólicas, que inclui ações, manifestações verbais e objetos significativos de vários tipos, em virtudes dos quais os indivíduos comunicam-se entre si e partilham suas experiências, concepções e crenças (GEERTZ 1998 apud THOMPSON, 1998. p.176).

A formação do professor é questionável e nessa conjuntura busca-se uma mudança no contexto educacional, no qual a finalidade do docente gira em torno da prática de boas ações. Deve proporcionar aos discentes o despertar da vontade de aprender e vivenciar novas experiências, transformando a sociedade em que vive, sendo um ser crítico e inovador. Pois a experiência humana considerada como cultura tem como objetivo transmitir e perpetuar essa forma educacional.²

[...] a cultura é o conteúdo substancial, sua fonte e sua justificação última: a educação não é nada fora da cultura e sem ela. Mas, reciprocamente, dir-se-à que é pela e na educação, através do trabalho paciente e continuamente recommençado de uma “tradução docente” que a cultura se transmite e se perpetua. [...] (FORQUIN, 1993. p.14).

No entanto ao educar deve-se proporcionar ao educando situações que o levem a criar, a transformar, a desenvolver experiências as quais o permitam obter informações e tirar suas próprias conclusões.

Enfocando uma temática lúdica

Nenhuma ação educativa pode prescindir de uma reflexão sobre o Homem e de uma análise sobre condições culturais. Não há educação fora das sociedades humanas e não há homens isolados. A instrumentação da educação – algo mais do que a simples preparação de quadros técnicos para responder às necessidades de desenvolvimento de uma área – depende da harmonia e ludicidade que os educadores devam preparar... (FREIRE, 2008. P. 61).

² Professora de Língua Portuguesa. Fátima Francisca Azevedo Bodanese. Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Zilda da Frota Uchôa. Vilhena - RO

Assim, torna-se fundamental o conhecimento lúdico no processo de formação do docente, onde o mesmo amplia o desenvolvimento pessoal, a comunicação e aguça a criatividade e assimilação do conhecimento, tornando-se a base da construção educacional do ser. Isso tem levado à procura de um maior aproveitamento de todo o potencial de aprendizagem da criança. Para que isso ocorra, é preciso entender que o desenvolvimento infantil encontra-se influenciado por uma série de fatores, hereditários e ambientais, levando a um desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo entrelaçado no decorrer do processo de desenvolvimento do indivíduo (ROSANETO, 2004).

Segundo o referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p.23) citado por Dallabona (2004):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras, e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com o outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Para Tezani (2004) a relação entre educandos e educadores deve ser verdadeira, com trocas de experiências e opiniões, em prol de preservar um clima harmonioso para a socialização do ensino-aprendizado, do conhecimento, em que o espaço escolar, especificamente a sala de aula deve ser um ambiente de liberdade com limites, de confiança, de conteúdos interdisciplinares, de afetividade, de inclusão, de aceitação do novo.

Para que o lúdico no ensino aprendizado apresente esse benefício, é necessário e fundamental que o educador físico trabalhe, planeje em conjunto com os demais professores, desenvolvendo e aplicando o ensino vinculado a realidade da criança. Baseado nisto, Antunes (2002, p.155-156) afirma que:

É fundamental enfatizarmos a importância do professor “trazer a rua e a vida” para a sala de aula, fazendo como que os alunos percebam os fundamentos da matéria que ensina na aplicação da realidade. Usar uma construção em argila, móveis ou montagens para estudar o movimento ou perceber o deslocamento do ar, tudo é uma série de atividade, se refletidas e depois idealizadas por uma equipe docente verdadeiramente empenhada, transposta para uma estruturação de projetos pedagógicos, podem facilmente se

traduzir em inúmeros recursos que associam a inteligência cinestésico-corporal e outras ao fantástico mundo da ciência, o delicioso êxtase pelo mundo do saber.

Na sociedade moderna o brincar encontra-se vinculado a situações problemas, atreladas a funções e obrigações que não condizem a sua faixa etária. Pois é nessa fase que a criança engloba uma maior quantidade de conhecimentos, de informações que usará durante todo seu processo de desenvolvimento e maturação. Assim o processo de desenvolvimento da criança passa por uma reestruturação em seu psíquico unindo as fantasias com a realidade e modificando suas emoções e habilidades. Por meio das atividades lúdicas e suas características, os alunos podem atuar de forma mais natural, coerente com as expectativas da faixa etária, adquirindo maior autoconfiança e independência, conforme salienta Cerri (2001) ampliando, inclusive, o universo motor.

Nessa linha, incluem-se as brincadeiras, porque denotam e descobrem o quanto é gostoso e prazeroso brincar, pular, saltar, rolar individualmente ou em grupo. Na infância, assim como na escola o lúdico impetra no resgate de brincadeiras que despertem o interesse e a participação dos discentes.

Huizinga (1971) posiciona-se no intuito de que “o lúdico é uma manifestação cultural e é através da ludicidade que a criança irá expressar sua bagagem cultural e construir novas culturas”. Aumentando assim sua capacidade criativa e crítica, além de desenvolver seu cognitivo, suas emoções e seu social juntamente com o grupo a qual esta inserida.

A apreensão gera desconforto no sentido de utilizar o lúdico trazido de casa pelos discentes, através das informações e colocações cotidianas dos mesmos. Antunes (2001) afirma:

... que as brincadeiras dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento de trabalho pedagógico super valorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo.

Para Kishimoto (2001), existe uma diferença entre o brinquedo e o material pedagógico baseado na ação educativa, demonstrando o interesse da criança sobre o jogo pedagógico, quando afirma:

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

A respeito do jogo, Piaget enfatiza:

O jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional. Para a pedagogia correta, é apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos jogos e muito menos a forma constante de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção (PIAGET, 1972, p.156).

O despeito à importância impetrada pela sociedade no reconhecimento, a necessidade da cultura lúdica na infância e no âmbito escolar, Barros (2002) expõe “restringe o tempo e o espaço para a criança brincar, bem como reduz esta cultura ao consumo transformando o brinquedo em uma mercadoria”.

Comumente e, devido ao meio que a criança está inserida – sociedade consumista – a mesma preocupa-se em apresentar tudo pronto, acabado, esquecendo-se de por em prática a criatividade, de construir que é o limite lúdico de pensar. Desta forma, vale destacar, segundo Marcellino (1991) que:

A vivência do lúdico é imprescindível em termos de participação cultural crítica e principalmente, criativa. Por tudo isso, é fundamental que se assegure à criança o tempo e o espaço para que o lúdico seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver.

Nesse contexto, vale ressaltar a importância da valorização lúdica da criança, entender o brincar como necessidade, como uma arte, um direito vital para o desenvolvimento potencializado de suas habilidades e competências, no que rege a evolução humana do ser. No âmbito escolar verifica-se mediante a construção e utilização de jogos, brinquedos e principalmente com o resgate de

brincadeiras. Brincadeiras essas que permitam a criança manifestar sua natureza, além de vivencia-la de forma prazerosa. Barros (2002) explana que:

A escola deve considerar imprescindível, sobretudo na infância a ocupação do tempo livre das crianças com a construção de jogos e brincadeiras de sucatas, com atividades prazerosas e desejantes. Principalmente, neste processo de urbanização, em que se vive hoje, em que a criança é levada ao consumismo e à alienação no seu modo de vida.

As brincadeiras e os jogos proporcionam uma gama de alternativas que contribuem de forma significativa na construção do conhecimento, de forma agradável e interessante para a criança. Propor jogos novos, com ideias novas, provocando um novo olhar, implementado no espaço escolar com métodos, recurso e técnicas pedagógicas inovadoras com objetivo de aprender e ensinar de forma prazerosa, cativante, que instigue na criança a participação e o desenvolvimento de atitudes relacionadas ao respeito mútuo, a cooperação, a obediência, a formação de regras, ao senso de responsabilidade, a iniciativa individual e em grupo, bem como ao próprio desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo.

Para Campos (s/d) o brincar e o jogar, nesse tocante, são indispensáveis à saúde emocional, física e intelectual presentes nas populações desde os primórdios. Através deles a criança desenvolve a linguagem, a socialização, o pensamento, a iniciativa e a autoestima, a qual a prepara para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar da construção de melhores oportunidades e condições. O jogo, como um todo, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto quanto no desenvolvimento psicomotor, ou seja, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a tomada de decisão, a interpretação, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição.

Esses por sua vez auxiliam no desenvolvimento da confiança em si e em sua capacidade, contribuindo na análise de variáveis presentes nas interações sociais. Assim, ao brincar a criança usufrui de ambientes diversificados, ricos

de informações, além de demonstrar interesse em estar brincando, e ao mesmo tempo adquirir conhecimento e os transmitir durante a interação com os demais colegas. Ou seja, tornam-se os próprios construtores do seu conhecimento, não abstando a orientação e mediação docente.

Brincando (e não só) a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que esta ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças veem o mundo e como gostariam que fosse, expressando a forma como pensam, organizam e entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver (FANTIN, 2000 p.53).

Ao brincar a criança propaga seus anseios, seu estilo em perceber o mundo que a cerca e principalmente estar vivendo a sua infância. Além de satisfazer suas necessidades que são: adquirir novos conhecimentos, pensamentos, habilidades e entendimentos coerentes e lógicos. Conhecendo e reconhecendo em um meio e como parte do mesmo, criando sua própria brincadeira interagindo como todos que a rodeiam.

Assim, a valorização do brincar no processo de ensino-aprendizagem contribui de forma significativa na construção da criança, aguçando suas capacidades e sua autonomia dentro de seu ambiente social. A ludicidade, nesse aspecto contribui de forma interdisciplinar no ensino-aprendizagem agindo como estímulo para o discente em seu desenvolvimento. E, colaborará em diferentes situações de ensino-aprendizagem, produzindo oportunidades desafiadoras aonde o discente venha aprender e participar de forma ativa no desenvolvimento de atividades propostas, as quais contribuem de forma significativa na aprendizagem escolar.

Hoje a imagem da infância é enriquecida também, como auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brinquedo e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil... (KISHIMOTO, 1999 p.21).

3 - APRESENTAÇÃO DE DADOS

A presente pesquisa foi desenvolvida a partir de uma abordagem descritiva. Segundo Thomas; Nelson e Silveira (2007), a premissa de uma pesquisa descritiva é buscar a resolução de problemas, melhorando as práticas por meio de observação, análise e descrições objetivas, através de entrevistas com peritos para a padronização de técnicas e validação de conteúdo.

A pesquisa descritiva usa padrões textuais como, por exemplo, questionários para identificação do conhecimento, cujo objetivo que tem como delineamento a construção do conhecimento como princípio educativo. Para tanto, foi utilizada uma pesquisa participante, segundo Brandão (1985) trata-se de um enfoque de investigação social por meio da qual se busca plena participação da comunidade na análise de sua própria realidade, com objetivo de promover a participação social para o benefício dos participantes da investigação. Estes participantes são os oprimidos, os marginalizados os explorados. Trata-se, portanto, de uma atividade educativa de investigação e ação social.

Realizado com profissionais da área de Educação Física e demais disciplinas presentes no currículo escolar, através da qual será possível observar, analisar e comparar os resultados dando mais significado as questões relacionadas ao objeto de estudo. Permitindo compreender o processo de investigação na realidade e promovendo a participação social, além de estabelecer interação e relações com os docentes, mediante trocas de informações e conhecimentos que condicionam o processo de ensino aprendizagem no desenvolvimento da pesquisa. A mesma foi pautada por entrevistas com profissionais da área de Educação Física e outros profissionais atuante na Educação Escolar, baseados em questionários aplicados junto a esses profissionais.

O universo pesquisado constitui-se em duas escolas localizadas no município de Vilhena - RO. A primeira de caráter particular, localizado na Avenida Brigadeiro Eduardo Gomes, denominada Centro Educacional Isolina Ruttmann, com turmas de Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II, Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos. A segunda de caráter público,

localizada na Rua Benno Graebin, denominada Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Zilda da Frota Uchôa, com turmas de Fundamental II, Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos.

Os fundamentos e procedimentos aqui expostos pautaram-se por uma pesquisa na literatura e de campo, que segundo Munhoz (1989 p. 84) “a pesquisa de campo tem por objetivo a coleta de elementos não disponíveis, que ordenados sistematicamente” o que possibilita o conhecimento de uma determinada situação, hipótese ou norma de procedimento. Com recorte empírico em Escolas da Rede Pública e Privada, apontadas anteriormente e tendo como fontes documentos pertinentes ao objeto e entrevistas com vários profissionais, perfazendo um total de 23 professores, tanto da área de Educação Física, sendo estes 05 educadores, como dos demais docentes das Unidades em questão, justamente para caracterizar a importância da Educação Física para a formação global do aluno. Tal concepção tem anuência dos professores, o que se comprova com o fragmento de uma entrevista. O entrevistado diz que “acredito que qualquer forma que venha a diferenciar o processo de ensino-aprendizagem trará resultados positivos ao processo”.³

Partimos da compreensão dos questionários aplicados, numa abordagem qualitativa, verifica-se que o movimento dos professores que contribuíram de forma positiva e satisfatória no contexto do desenvolvimento de atividades lúdicas no âmbito escolar. No entanto, as expectativas foram diferenciadas com dinâmicas diversificadas, as quais atribuíram como suporte para a pesquisa.

Todos os relatos evidenciam que, as inter-relações entre as diversas áreas se faz necessária, em caráter de importância fundamental e que a Educação Física por configurar uma abordagem mais externa, no que diz respeito ao ambiente de interação, pode e deve posicionar-se como propulsora dessa metodologia.

As atividades lúdicas eram descartadas, ou tinham distorções sobre a sua função. O jogo era visto apenas como disputa, competições, fruto da imaginação das crianças, deixando de lado o valor pedagógico, a sua

³ Professora de Inglês. Fernanda Aparecida Chagas Berto. Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Zilda da Frota Uchôa. Vilhena –RO

importância para o desenvolvimento de habilidades físicas, mentais, sociais e psicológicas – as quais permitem o amadurecimento necessário para a vida. Concepções estas, que não mais condizem com a realidade de uma escola transformadora, participativa e em constante busca pelo desenvolvimento de competências e habilidades. Habilidades estas, que possibilitem o encontro consigo e com o outro, momentos de realidade e de fantasia, de ressignificação e percepção, momento de conhecimento e autoconhecimento, ou seja, cuidar de si e olhar também para o outro.

Tal abordagem se confirma como real, ao considerarmos o relato da professora de Educação Infantil do Centro Educacional Isolina Ruttman. A entrevistada relata que “as crianças trabalham a coordenação motora através de brincadeiras, ou seja, de forma lúdica. É uma coisa que me ajuda, porque eu também preciso trabalhar”.⁴

Conforme pesquisa realizada no Centro Educacional Isolina Ruttman e Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Zilda da Frota Uchôa, obtiveram-se os seguintes resultados:



Gráfico 01 – Tempo de atuação como Educador Físico.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Em relação ao gráfico 01 percebe-se frente à coleta de dados que os educadores físicos atuantes possuem conhecimento e vasta experiência na atuação de docência em Educação Física.

⁴ Professora Educação Infantil. Fernanda Abreu Holzschuch Dutra. Centro Educacional Isolina Ruttman. Vilhena – RO.



Gráfico 02 – Uso da ludicidade no desenvolvimento do discente.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Em relação ao gráfico 02, percebe-se que os docentes fazem uso da ludicidade em relação aos discentes, e 60% (sessenta por cento) justificam que o lúdico favorece a capacidade de desempenho no ensino aprendido de forma prazerosa o que engrandece seu desenvolvimento.



Gráfico 03 – Atividades lúdicas no desempenho de discentes.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Em relação ao gráfico 03 verifica-se que são utilizadas atividades lúdicas, e 80% (oitenta por cento) dos educadores, justificam que as mesmas melhoram

o desempenho das habilidades dos discentes, proporcionado com prazer juntamente com o aprendizado.



Gráfico 04 – Desempenho dos discentes quanto à utilização de atividades lúdicas.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Em relação ao gráfico 04 observa-se que as aulas ministradas, as atividades propostas utilizam ferramentas fundamentais – o lúdico, como instrumento de participação e interação dos discentes. Justificadas por 60% (sessenta por cento) dos entrevistados colocando que as aulas proporcionam maior rendimento e despertam a atenção e o interesse na participação dos discentes, conseqüentemente seu desenvolvimento.



Gráfico 05 – Desenvolvimento global do discente quanto à forma lúdica de ensinar.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Em relação ao gráfico 05 evidencia-se que o lúdico ainda é reconhecido como promotor do desenvolvimento global dos discentes, no qual relaciona como proposta pedagógica curricular o ensinar de forma lúdica e prazerosa. Justificada por 60% (sessenta por cento) dos entrevistados como promotora de criatividade e espontaneidade do aluno instigada pelo uso de brincadeiras, jogos, adivinhas entre outras situações de ensino aprendizagem.



Gráfico 06 – O lúdico de forma interdisciplinar.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Em relação ao gráfico 06 verifica-se a maioria dos profissionais polivalentes, 89% (oitenta e nove por cento) utiliza atividades lúdicas em suas propostas de atividades, favorecendo a resolução de dificuldades salientadas em relação ao ensino-aprendizado. Enquanto 11% (onze por cento) desses profissionais não se utilizam de atividades lúdicas por falta de conhecimento e habilidades.

Para você, a aula de Educação Física onde o educador físico usa o lúdico em suas aulas, contribui para o desempenho interdisciplinar?

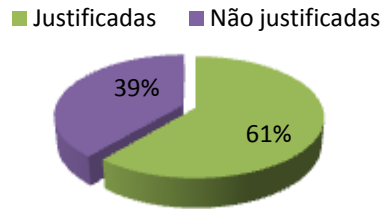


Gráfico 07 – Contribuição do lúdico no desempenho interdisciplinar.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Em relação ao gráfico 07 se evidencia a contribuição do lúdico nas aulas interdisciplinares, justificadas pela contribuição no desenvolvimento de habilidades e competência, as quais os discentes aprimoram e sucessivamente adquirem novas informações que facilitam seu ensino aprendizado.

Existe diferença entre alunos que participam de atividades lúdicas aplicadas pelo professor de Educação Física e os que não participam?



Gráfico 08 – Diferença entre discentes que participam e não participam de atividades lúdicas.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Em relação ao gráfico 8, a maioria dos entrevistados, 78% (setenta e oito por cento) justificam que os discentes tem maior participação nas aulas de

educação física onde o lúdico é utilizado como ferramenta de trabalho, provocando e despertando o desejo do saber e a rápida resolução, e são identificados frente a atividades que propõe dificuldades com maiores habilidades.

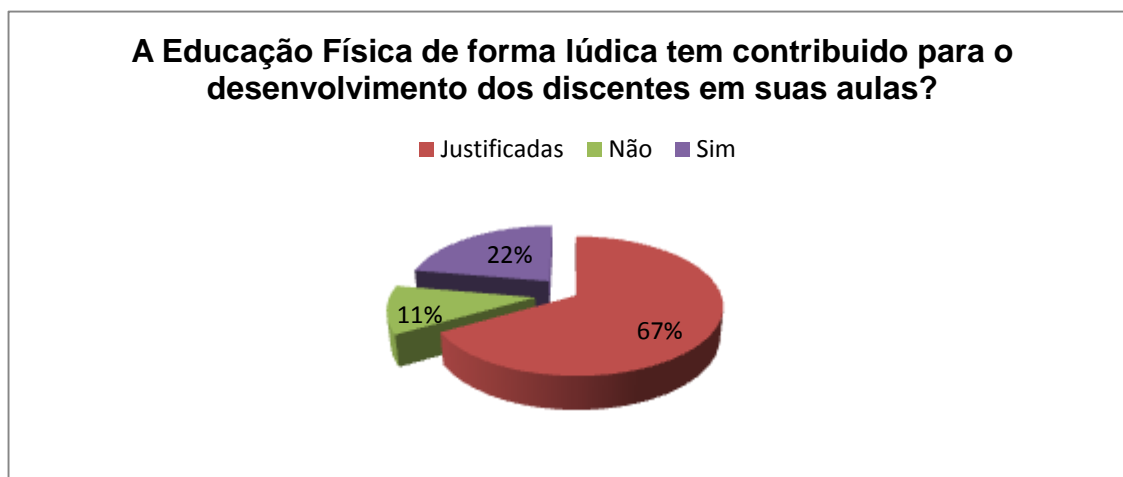


Gráfico 09 – Contribuição da Educação Física para o desenvolvimento do discente de forma interdisciplinar.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

De acordo com o gráfico 09, verifica-se que 89% (oitenta e nove por cento) dos docentes acreditam que o lúdico contribui para o desempenho discente, tornando-se saudável o momento, bem como aumentando a capacidade de compreensão e desenvolvimento dos discentes. E, acrescentam que o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade. Em contra partida 11% (onze por cento) dos professores entrevistados não responderam a influencia que o lúdico proporciona junto a seus educandos.

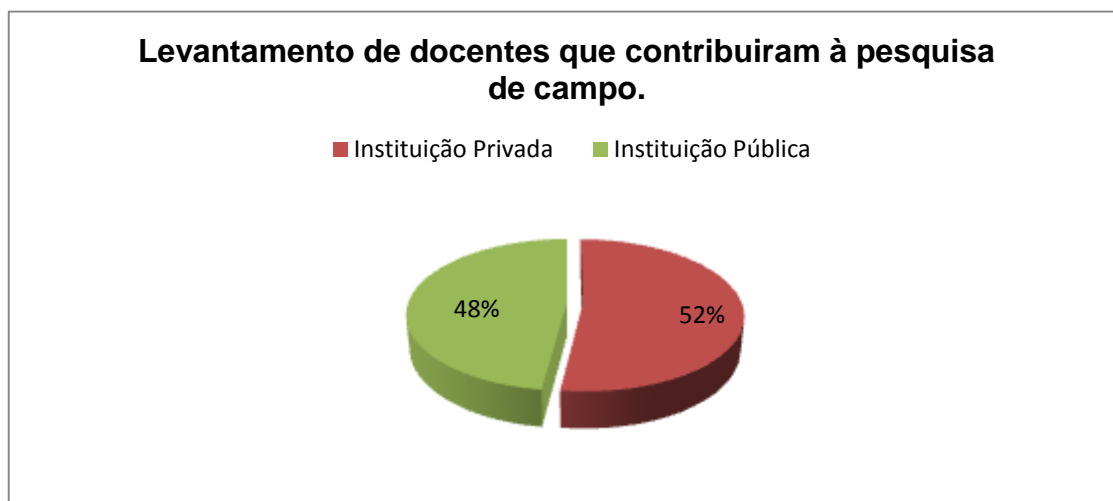


Gráfico 10 – Levantamento de docentes que contribuíram à pesquisa de campo.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

De acordo com o gráfico 10 percebe-se que a participação da pesquisa de campo a rede pública cooperou com 48% (quarenta e oito por cento) e a rede privada com 52% (cinquenta e dois) dos profissionais da área educacional, os quais não mediram esforço para fornecer informações quanto a sua docência na pesquisa enfatizando e respondendo aos questionamentos a fim de levantar estatísticas da pesquisa desenvolvida junto as escolas tendo com relevância o a importância do lúdico.

Enfocando o educador físico em ambas a instituições de ensino, foram colocados os seguintes questionamentos:

Pergunta 01: Segundo Piaget (1990) o brincar implica numa dimensão evolutiva da criança de diferentes faixas etária, onde o lúdico age como facilitador do ensino-aprendizagem. Qual sua contribuição sobre essa afirmação.

R1- Quando uma criança brinca, tira toda sua tensão. O lúdico possibilita motivação de raciocínio, contribuindo para uma melhora na aprendizagem, bem como em seu comportamento em sala de aula.

R2 – Total, pois o lúdico é mais divertido e engraçado de praticar.

R3 – Sim, o brincar para uma criança é muito importante dentro de sua faixa etária.

R4 – Na aula lúdica eles descobrem o seu potencial.

R5 – No desenvolvimento de uma aula lúdica o próprio aluno descobre um potencial que ele mesmo não sabe ou desenvolver uma habilidade.

Pergunta 02: Antunes (2004) diz que: É no brincar que a criança une elementos de fantasia e realidade e começa a distinguir o real do imaginário. Brincando, a criança desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. Enquanto educador utiliza brincadeiras em suas aulas?

R1 – Sim, com frequência, e acrescento que durante uma brincadeira podemos minimizar ansiedade, perder timidez e encontrar líderes.

R2 – Sim, principalmente para desenvolver neles espírito de equipe, compartilhar conhecimentos e explorar os talentos escondidos.

R3 – Sim, geralmente no aquecimento e na execução de alguns exercícios.

R4 – Sim, principalmente para desenvolver o espírito de equipe.

Observa-se que atividades envolvendo o brincar são utilizadas pelos educadores e segundo suas colocações, o brincar faz parte da realidade de suas aulas ministradas e verdadeiramente contribuem de forma essencial para o desenvolvimento dos discentes, melhorando seu desempenho, sua participação e conseqüentemente seu aprendizado.

4 - ANÁLISE E DISCUSSÃO

Neste contexto serão relatadas as informações adquiridas através dos questionários realizados juntos aos educadores do Centro Educacional Isolina Ruttman e a Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Zilda da Frota Uchôa. No decorrer da pesquisa foram coletados dados significativos sobre o entendimento dos mesmos sobre a ludicidade, a utilização do lúdico como integrante no cotidiano do contexto escolar e informações relativas à utilização do mesmo como estratégia que possibilita uma maior aprendizagem e também proporciona o divertimento das crianças.

O educador, seja ele da área de Educação Física ou não, tem como papel ser um facilitador dos conhecimentos, um agilizador do processo ensino-aprendizagem, sendo necessário mesclar momentos onde orienta e dirige o processo, com outros momentos onde as crianças são responsáveis pelas suas próprias potencialidades intelectuais. Suas construções pessoais.

É papel de o educador observar e coletar informações sobre os conhecimentos das crianças para enriquecê-las em futuras oportunidades. Além de utilizar recursos que diversifiquem a prática pedagógica, buscando tornar o espaço da sala de aula aconchegante, descontraído e divertido. No decorrer da aplicação dos conhecimentos, sejam eles esportivos ou interdisciplinares, o professor não precisa estimular os valores competitivos, e sim tentar desenvolver atitudes cooperativas entre as crianças. Pois o mais importante na busca do ensino aprendizagem do lúdico é participar das brincadeiras e dos jogos de forma a ampliar sua gama de conhecimentos de forma prazerosa e adequada a sua faixa etária. Ou seja, a criança deve sentir-se prestigiada e desafiada, vivendo e descobrindo situações que tornam a brincadeira o recurso mais estimulante e rico em sua aprendizagem.

O professor por sua vez, também deve realizar esta capacidade e permitir que a mudança de rumos seja sua aliada sempre que o processo educativo esteja com agravantes e indicativos de problemas.

Sendo assim, sugestiona-se aos professores de Educação Física, bem como os da interdisciplinaridade que resignifique suas práticas pedagógicas, através de bases teóricas sólidas, substituindo a rigidez e a passividade pela

vida, pela alegria e pelo entusiasmo de aprender e ensinar. O que os leva a aperfeiçoar o desenvolvimento das atividades lúdicas contemplando a intencionalidade. Pois o lúdico abre caminhos para o envolvimento, para a interação, e oportuniza o resgate de cada potencial.

Cabe ressaltar, um enfoque de vivências lúdicas na formação do educador, o qual consiste em proporcionar condições que desperte o encantamento na aprendizagem, direcionada de forma significativa e prazerosa.

Além de compreender o aluno como sujeito integral o professor precisa conhecer e saber lidar com os limites para que o mesmo possa desenvolver uma consciência da necessidade de mediação, em que as ações superem as atitudes, ao mesmo tempo em que necessita humanizar os espaços e suas vivências assegurando há todos, um dia-a-dia interessante, bonito e gostoso de viver.

Educar é uma tarefa exigente, demorada e requer uma eficiente formação dos professores, pois não necessariamente o motivo deriva-se pela quantidade de tempo que os mesmos passam com o aluno, mas também por alimentar uma atitude de curiosidade pelo mundo por meio do envolvimento com a própria formação cultural.

Necessita, no entanto a conscientização dos docentes do ensino fundamental e médio polivalentes a importância do tempo e da utilização da ludicidade, tornando-se prazeroso para os discentes o aprendizado regido por essa, de forma a tornar-se frequente no âmbito escolar buscando o resgate da educação, complementando o tempo ocioso.

Cita-se ainda, a necessidade de conhecer a realidade dos alunos, suas particularidades e o seu tempo de aprendizagem. Assim, brincar, correr, saltar, pintar, dançar etc. Remete-nos a ideia da criança, e esta os executa diferentemente do adulto, com gosto pelas atividades lúdicas e com uma linguagem única e múltipla ao mesmo tempo para compreender e expressar-se no mundo. Ou seja, sugestiona-se a priorização nas ações do brincar de forma prazerosa, direcionadas ao ensino-aprendizado dentro do sistema curricular que possa torna-se um hábito regular a utilização de atividades lúdicas em âmbito escolar reforçando a interdisciplinaridade.

Através dos questionários relacionados aos docentes polivalentes, os mesmos enfocaram que as atividades lúdicas, manifestadas de forma diversificada, com jogos modificados têm a participação e interação dos discentes. Visto que, são formas diferenciadas de ensinar, voltadas para uma construção do saber e, embasadas numa perspectiva lúdica. E, nesse momento o educar provoca e dá oportunidades aos alunos de refletir sobre suas ações, proporcionando aos mesmos a busca de respostas a seus questionamentos.

Quando se insere em ambientes enriquecedores, instigantes e cheios de espaços para aprender o discente avança. A atividade lúdica tem menor aceitabilidade por parte dos discentes em relação aos esportes tradicionais, porem cabe ao professor intervir demonstrando a importância da mesma. Inclusive, além de promover o desenvolvimento da criança, capacita o aprendizado interdisciplinar.

A contribuição relacionada ao brincar implica numa dimensão evolutiva do discente de diferentes faixas etárias onde o lúdico age como facilitador do ensino aprendizagem bem como em seu comportamento em sala de aula. Assim, o próprio aluno consegue descobrir seu potencial no desenvolver de suas habilidades construídas no brincar.

Verifica-se ainda, que a ludicidade é uma necessidade de todos, em qualquer faixa etária e jamais pode ser vista somente como diversão. Pois o desenvolvimento enfocado na ludicidade facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando nos processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Esses por sua vez contribuem para o aprendizado familiar na busca de amadurecimento cognitivo, intelectual na educação infantil, bem como para o aperfeiçoamento na educação fundamental e médio, pois não necessita obrigatoriamente de fatos escritos, e sim o aproveitamento integrado de situações que envolvam todo o espaço físico escolar integrando a sociedade como um todo.

Mediante a visão dos profissionais da educação Infantil, Fundamental e Médio chega-se aos seguintes resultados:

O ensino aprendizagem com utilização do lúdico e o aprendizado de uma forma prazerosa é muito mais profícuo do que de forma tradicional,

contribuindo para o desenvolvimento global do discente. Onde o mesmo necessita brincar e jogar para se desenvolver de forma sadia, equilibrada em relação ao mundo.

O seu pensamento evolui e vai estruturando-se a cada nova ideia elaborada, a cada experiência, na relação interpessoal aprendendo a colaborar, a repartir, a ceder, a compartilhar, expor e organizar ideias e na interação com discursos diversos que as nutrem para pensamentos cada vez mais complexos, no intuito de favorecer o domínio de si mesma, a criatividade e a afirmação da sua personalidade.

Incluir aos docentes com respeito a suas necessidades, envolvendo as suas famílias como produtores de sua cultura, enfim seu meio social é uma das mais variadas formas de fazer e acontecer à prática educativa transformadora em cada espaço da Unidade Escolar, promovendo assim, mudanças positivas nos alunos.

O lúdico nessa situação serve como ponto de partida para a área educacional, pois facilita o desenvolvimento físico e mental tornando as atividades mais dinâmicas. Com isso o discente torna-se mais participativo, elimina seus medos, desenvolve habilidades despertando as competências, pois se tornam motivados a participar das aulas. Sendo assim, o lúdico inova e provoca situações diferenciadas aos discentes.

Nesse intuito o lúdico é importante para a melhoria da educação, provocando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente e inconscientemente de forma natural, espontânea tornando-se um grande aliado aos professores no caminho para bons resultados. E cabe ao professor, ao educador mudar os padrões de conduta em relação aos alunos, abandonando os métodos e técnicas tradicionais, e optando pelo lúdico como estratégia do desenvolvimento do ensino-aprendizagem em sala de aula.

Uma proposta para ser transformadora deve pautar-se nos valores éticos, morais, afetivos para que haja um respeito mútuo entre todas as crianças desde a Educação Infantil, onde seus reflexos sejam resultantes num espaço maior, o mundo em que vivemos, onde a criança brincando e jogando compreenda inconscientemente que viver é um jogo de regras e reflita tais atitudes no convívio escolar e fora dele.

Pois o jogo pedagógico busca a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimulando a construção de conhecimentos novos e principalmente o despertar de habilidades, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilite a compreensão e a intervenção dos alunos nos fenômenos sociais e culturais e que os ajude a construir suas próprias situações e conexões de aprendizagem.

Nesse contexto as atividades lúdicas podem facilitar a aprendizagem, além de ser um momento diferenciado para os discentes. Ou seja, a diferença entre a prática tradicional e a lúdica. A lúdica assimila mais o conhecimento obtendo um perfil diferenciado, levando-os a desenvolver de forma mais aguçada qualquer situação colocada em relevância ao tema proposto. Contudo os discentes tornam-se mais integrados e motivados.

Vale ressaltar que a brincadeira é um recurso que facilitara a compreensão espontânea dos discentes que manifestem dificuldades de aprendizagem. O lúdico por sua vez propõe fatores de abrangência motivacional, como o prazer e o ambiente espontâneo. Desenvolvendo assim, o interesse do discente em canalizar sua energia em busca do cumprimento de objetivos propostos, produzindo sentimentos de entusiasmo e principalmente aprendizado.

O aprender envolve o desenvolvimento da autonomia, do discernimento e da responsabilidade pessoal. Para isso, a educação não pode negligenciar o desenvolvimento de nenhuma das potencialidades de cada indivíduo: memória, raciocínio, sentido estético, capacidades físicas, aptidão para comunicar-se.

O lúdico, desta forma trabalha a atenção, agilidade, socialização dos discentes e a coordenação motora fina e grossa, levando ao desenvolvimento mental. Nessa situação os discentes não só apreendem técnicas esportivas como disciplina e organização para a vida. Bem como aumenta a facilidade de compreender melhor aos comandos.

É por meio destas ações que se pode contribuir para a formação educativa dos indivíduos, possibilitando tornarem-se cidadãos integrados e participantes numa sociedade dada. Crianças quando expostas a experiências de indisciplina e violência estão inclinadas a autodesvalorização, ao baixo nível de confiança em si e nos outros. Sendo assim, torna-se necessário que ela

adquirir como referências exemplos positivos, ou seja, exemplos que possibilitem refletir acerca do certo e do errado.

De acordo com depoimentos de vários docentes envolvidos na pesquisa abordaram que ela possibilita uma maior integração com uma proposta pedagógica ampla e integrada da Educação Física Escolar. Deve-se resgatar ainda a cultura (popular) de jogos e brincadeiras dos alunos envolvidos no processo ensino-aprendizagem, incluindo as brincadeiras de rua, os jogos com regras, os brinquedos cantados dentre outros que compõem a vivência cultural dos alunos. Cabe então, ao professor adequar e modificar no que se pretende ensinar. Fazer as articulações entre a teoria/prática, com atividades lúdicas, analisando as possibilidades de utilização e verificando os critérios que valorizem a aprendizagem educacional.

Através do lúdico a criança reflete, ordena, desorganiza, organiza novamente, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira. É também um espaço onde a criança pode expressar, de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que vai construindo a partir das experiências que vive.

Portanto, o lúdico possibilita a percepção total da criança, em seus aspectos motores, afetivos, sociais e morais, revelando também muito das estruturas mentais sucessivas da criança. Assim as próprias crianças podem estabelecer relações de troca, onde aprendem a lidar com regras observando que poderão algumas vezes ganhar e outras, perder. Nesse momento, o professor deve ter em mente o que pretende atingir com a atividade lúdica, inventando ou reelaborando, respeitando sempre o nível do aluno e a duração da atividade e, sendo passíveis de ação, exploração e reestruturação quando necessário de situações corriqueiras.

Para se desenvolver, a criança, precisa aprender com os outros, por meio de relações de troca e afeto, ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, pois, só assim poderá se sentir segura para expor suas dúvidas e curiosidades.

Segundo comentários dos docentes pesquisados, desde o primeiro ano de escolarização, aparentemente as brigas e as discussões emergem muito cedo entre as crianças, como forma de defesa, tanto no pátio da escola como dentro da sala de aula ou na quadra durante as aulas de Educação Física.

Manifestações espontâneas da vontade de apropriar-se de um objeto ou um território, de impor seu projeto, são, com frequência, a única maneira, embora arcaica, que a criança encontra para regular os seus conflitos. Essa violência é inerte as relações sociais e é inútil e perigoso negá-la. É preferível considerá-la como resultado de múltiplas interações, manifestando-se em circunstâncias precisas, como: reação à violência do outro, do meio, como resposta a um estresse ou uma frustração, como desejo de impor-se em seu meio social (realidade que vive no dia a dia). Portanto devemos considerá-la como modo de expressão e de comunicação, para que a própria criança seja capaz de situá-la em suas relações com os outros, trazendo respostas às interrogações que violência e indisciplina provocam. Nesse momento a intervenção do docente deve ocorrer e no momento certo os estimulando para uma reflexão, e posterior reestruturação do conhecimento. Desta forma, o discente poderá vivenciar modificar, descobrir e recriar regras e situações, assimilando novos conhecimentos.

O lúdico é uma forma de conhecimento produzido pelos homens desde os primórdios da humanidade, no qual o prazer (o lúdico) e o desafio estão presentes nessa prática social, em suas diferentes formas, se adequando as peculiaridades condizentes (jogos individuais, jogos coletivos, jogos com regras simples, jogos com regras mais complexas). O jogo é uma prática originalmente, comum a crianças e adultos, indistintamente, possibilitando a relação do indivíduo com o coletivo, com a comunidade a que pertence. É um fenômeno social, ou seja, é resultado de uma cultura, com seus costumes e tradições, por isso há diferenças na forma de jogar e o desconhecimento de determinados jogos por alguns grupos sociais.

Eles são elaborados pelas pessoas de acordo com as oportunidades sociais, costumes e tradições; assim como existe, também a incorporação de jogos de outras culturas. Aí, a importância de oportunizar ao nosso educando a apropriação dos mais variados tipos de jogos e brincadeiras vivenciados pelos nossos antepassados, inserindo-o na memória coletiva da humanidade para que de posse desse conhecimento possa ele reelaborar novos jogos, ampliando esse riquíssimo acervo cultural, criando novas opções de lazer em seu cotidiano.

Com resgate relacionado às pesquisas houve fundamentações favoráveis ao uso de atividade lúdicas sendo utilizadas em forma de teatros, adivinhas, projetos, músicas, vídeos, cruzadinhas e brincadeiras.

Ressalta-se que a mediação do professor é essência, tornando-se concreta a partir do momento que o mesmo domine o conteúdo e, com objetivos simples, baseados no gosto pelo brincar estimule o cognitivo e instigue o discente a respeitar limites, socializar, explorar sua criatividade interagindo e aprendendo a pensar.

O lúdico nesse contexto tende a compreender e internalizar os conteúdos, estimulando os discentes a construir seu próprio conhecimento, valorizando suas perspectivas na expressão que estimula o raciocínio lógico. Além de receberem atividades que busquem o resgate de conhecimentos prévios em relação ao aprendizado e, ao mesmo tempo sejam significativos, provocando conflitos cognitivos e os levem a estabelecer uma relação entre os conhecimentos prévios e os novos conteúdos. Ou seja, o docente deve dinamizar e compreender o real sentido da educação, do ensino-aprendizado e, assim agir de modo eficaz, seduzindo o discente a participar e desenvolver suas habilidades com entusiasmo.

No intuito, a ludicidade e a criança andam juntas desde o momento em que se fixa a imagem da mesma como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se propaga pelo ato lúdico, à infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Sendo assim, o lúdico atua como um instrumento fundamental do conhecimento, onde o docente deve atuar como mediador e oferecer possibilidade para a elaboração do mesmo, respeitando as diversas singularidades. Ou seja, quando as atividades são bem exploradas, oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, cognitivo e social. Torna-se a essência da condição básica para a constituição de qualidade enfocada na prática educativa com ênfase na descoberta e apropriação do mundo que envolve os fazeres e saberes, das palavras, dos fatos, dos sentimentos, dos valores, dos números, dos sonhos e da cidadania de quem busca o aprendizado.

No entanto, o verdadeiro sentido da educação lúdica, somente estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo e a escola aceitar a ludicidade como um recurso de conhecimento do ensino-aprendizagem.

Assim, as atividades lúdicas de forma alguma levam os discentes à memorização facilitada dos contextos, mas o induzem a raciocinar, a refletir. O que possivelmente proporcionará para o desenvolvimento de competências e habilidades, motivadas levando a integração de valores nas dimensões afetivas individuais e em grupo, bem como de suas relações com regras e com os colegas, promovendo de forma unânime a construção do conhecimento.

Quando se busca ensinar por meio do lúdico, como mencionado pelos docentes entrevistados, procura-se uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades dos discentes. Ou seja, o lúdico antes de tudo, é considerado uma forma de ser, de pensar, de estar e de encarar a escola e se relacionar.

O jogo como citado no questionário, estimula aos discentes a interação do senso de responsabilidade e de praticar as atividades envolvendo atitudes e valores favorecendo o desenvolvimento do senso comum, avivando a maturidade de cumprimento de normas e regras.

Nesse contexto, enfocando a educação infantil e fundamental é necessário entrar no mundo da criança, de forma sábia, adentrar em seus sonhos, em seus jogos e simplesmente jogar com ela. E, quanto mais ludicidade proporcionar, mais autônoma, alegre, espontânea, criativa e efetiva ela será.

Partindo desse percurso demarcado de possibilidade desenvolvimentista, sugere-se às instituições um processo de ensino e aprendizagem que tenha como ponto de partida o nível real de desenvolvimento da criança, relacionando-a aos conteúdos a serem desenvolvidos e seus objetivos, bem como adaptá-los a seus níveis de conhecimento e habilidades. E, com isso, verificar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos realmente fazem parte do universo da aprendizagem.

Não obstante a ludicidade é a expressão do desafio, do novo, do inusitado, do envolvimento e principalmente do prazer em aprender, ensinar ou no mais simples dos sentidos, para viver. Nesse entendimento os profissionais

interdisciplinares expressam que a atividade lúdica aguça o desafio de conhecer, desvelar, descobrir e dominar, de forma conceitual ou técnica a área do conhecimento.

O lúdico não se encontra somente no ato de brincar, esta no ato de ler, de descobrir e compreender o mundo. Enfatizado em atividades de expressão lúdico-criativos despertam a atenção dos discentes e podem potencializar a aprendizagem.

Verifica-se ainda que quando a criança brinca ou pratica exercícios, ela faz a combinação de ações diferenciadas entre si, divertidas que vão sendo modificadas a cada repetição com entusiasmo e dedicação ampliando o conhecimento e conseqüentemente seu aprendizado.

Esse desenvolvimento homogêneo, lúdico que intrega o ouvir, o contra-argumentar, e permite estabelecer comparações e fazer relações sob vários pontos de vista. Proporciona e favorece a troca de experiências, a cooperação e a reciprocidade. Enaltece a aceitação passiva de ideias e sugestões, orientando condutas, as quais venham contribuir de forma decisiva na promoção de habilidades variadas, objetivando diretamente na aprendizagem.

A partir do momento em que o lúdico realmente fazer parte do cotidiano escolar principalmente, o avanço como citada na pesquisa trará resultados significativos ao progresso e desenvolvimento da criança, partindo do pressuposto que as atividades lúdicas vão influenciar diretamente na transformação das mesmas através das ações exercidas e executadas pelos mesmos.

Assim sendo, verifica-se que a ludicidade tem um papel fundamental que envolve no cognitivo, interpessoal e social do discente desde a creche até a terceira série do ensino médio. Tornando com harmonia em todas as fases do crescimento, que o desenvolvimento da criança juntamente com a família, a escola e a sociedade.

CONCLUSÃO

Esse estudo evidenciou que o lúdico desenvolvido a partir das primeiras etapas de vida da criança atua com qualidade no processo do ensino e interfere de forma positiva na sua aprendizagem. Dessa maneira podemos concluir que a atividade lúdica influencia o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de discentes no âmbito escolar de maneira favorável.

Verificou-se na pesquisa de campo o reconhecimento da atividade lúdica nas aulas de Educação Física, sem esquecer as problemáticas que cercam o lúdico na contemporaneidade.

As atividades oferecidas em sala de aula mostraram progresso positivo que repercutiu em todo conjunto, apesar de não ser manifestado imediatamente, mas, o avanço registrado numa situação, logo interfere em outras e, num espaço não muito longo de tempo, as diferenças de progresso com utilização do lúdico se somam e dão lugar ao progresso total, global. Isto justifica a importância de se trabalhar com uma série de atividades lúdicas, pois é o conjunto destas que vai influir nas transformações que ocorrem na medida em que as crianças são conduzidas a tomar consciência das ações exercidas sobre os objetos.

De acordo com os docentes e com os resultados observados o lúdico proporciona um melhor desempenho e envolvimento dos discentes em todas as atividades desenvolvidas. E que, quando do uso de atividades sem suporte lúdico há a necessidade de maior esforço para os mesmos alcançarem seus objetivos. É notório ressaltar que a aprendizagem proporcionada pelo lúdico não ocorre somente nos momentos em que este está aliado a atividades educacionais, mas em todos os momentos, principalmente quando os discentes brincam de forma livre e natural, sem direcionamento do docente, onde obtém inúmeras aprendizagens proporcionadas pelas brincadeiras. Pois é nessas atividades que os discentes dialogam, interagem e criam regras para o desenvolvimento da brincadeira.

O intento dessa pesquisa, ao explicar um universo onde o lúdico se faz presente nas ações dos docentes e dos discentes, não condiz com o abandono

do livro didático ou das aulas expositivas por parte dos educadores. Mas propõem aplicação da ludicidade no contexto da educação.

A expectativa reside no entendimento da importância desta estratégia lúdica, como uma grande aliada no trabalho docente e a partir disso utilizá-la regularmente para obter resultados positivos quanto ao ensino aprendizagem. Mas, com atenção no que tange a preparação das atividades, ao nível de desenvolvimento intelectual, físico e emocional dos discentes relacionados à atividade que será desenvolvida. E, assim realizar de forma satisfatória o despertar do imaginário dos discentes e o resgate do prazer proporcionado pelo lúdico, unidos em prol do aprendizado.

Mais pesquisas devem ser elaboradas para investigar qual metodologia seria apropriada para se desenvolver as atividades lúdicas nas aulas de Educação Física.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. **Uma nova concepção sobre o papel do brincar.** Páginas abertas, ano 29, n.21. P.34-5, 2004.

ANTUNES, D. A. **O direito da brincadeira a criança.** São Paulo; Summus, 2001.

ANTUNES, C. **Novas Maneiras de Ensinar – Novas formas de Aprender.** Rio de Janeiro: Artmed, 2002, p.155-156.

BARROS, João Luiz da Costa. **A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias.** 2002.

BRANDÃO, Carlos R. **Repensando a Pesquisa Participante.** São Paulo, Brasiliense, 1985.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem.** Disponível em: [hppt://WWW.psicopedagogia.com.br](http://WWW.psicopedagogia.com.br). Acesso em 23 de julho de 2012.

CERRI, M. F. **O lúdico como recurso para o professor de Educação Física atuar sobre a agressividade e a violência dos alunos do ensino fundamental.** 78fls. Monografia – Trabalho de conclusão de curso de Educação Física/Instituto de Biociências, UNESP, Rio Claro, 2001.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte,** Rio de Janeiro: Shape Ed., p.61, 1992.

DALLABONA, Sandra Regina. MENDES, Sueli Maria Schimitt. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educador.** In: Revista de divulgação técnico-científica. Vol. 1 n.4 – jan-mar./2004. Disponível em: [HTTP//WWW.icpg.com.br/artigos/rev04-16.pdf](http://WWW.icpg.com.br/artigos/rev04-16.pdf).

FANTIN, M. **Jogos e brinquedos e brincadeiras – A cultura lúdica na educação infantil.** In **Síntese da qualificação da educação infantil.** Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação. 2000.

FORQUIM, J.C. **Escola e Cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar.** Porto Alegre. Artmed, 1993.

FONSECA, V. **Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2008. P.392.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1975. p. 63-87.

_____, **Educação e mudança**. 31 ed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2008. P.61.

FREIRE, M.; SCHWARTZ, G. M. **Atividades lúdicas em meio líquido: aderência e motivação à prática regular de atividades físicas**. Lecturas: Educación Física y Deportes, Buenos Aires, v.10, n.83, abril, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva/Edusp, 1971.

KISHIMOTO, M. T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 5ª Ed. São Paulo, 2001.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR. FAEL, 2006.

LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) **Ludopedagogia - Ensaio 1: Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000.

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

MUNHOZ, Dercio Garcia. **Economia aplicada: técnicas de pesquisa e análise econômica**. Brasília: UNB, 1989.

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

PIAGET, J. **A representação do mundo da criança**. Rio de Janeiro: Record, 1990.

_____. **Psicologia e pedagogia**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

ROSANETO, F. *et al.* **Perfil motor em crianças avaliadas em um programa de psicomotricidade**. Temas sobre desenvolvimento. P 19-24, 2004.

ROSADO, A. **Nas margens da Educação Física e do Desporto**. Faculdade de Motricidade Humana. Universidade Técnica de Lisboa. 1998.

SCHWARTZ, G. M. **Emoção, aventura e risco - a dinâmica metafórica dos novos estilos**. In: BURGOS, M. S.; PINTO, L. M. S. M. (Org.) Lazer e estilo de vida. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2002, p. 139-168.

TEZANI, Thais Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: [HTTP://www.psicopedagogia.com.br/artigo.asp?entrid=621](http://www.psicopedagogia.com.br/artigo.asp?entrid=621).

THOMAS, J.R.; NELSON, J.K.; SILVERMAN, S.J. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 5. ed. Porto Alegre,RS: Artmed, 2007.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor.** Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Ed. Martins Fontes. 1989.

ANEXOS

Questionário 1 – Profissional de Educação Física

Nome: _____

Data: _____

Há quanto tempo você atua como educador físico em âmbito escolar e nessa Instituição de Ensino?

Como profissional da área, utiliza a ludicidade como forma de desenvolvimento do discente? Justifique.

Sim () Não ()

Atualmente, muito se ouve sobre a influência das atividades lúdicas não somente nas aulas de Educação Física, mas em todas as áreas educacionais. Qual sua visão sobre essa colocação?

Quando da utilização de atividades lúdicas, torna-se visível o desenvolvimento com melhor desempenho do discente? Justifique.

Sim () Não ()

A atividade lúdica tem maior aceitabilidade por parte dos discentes em relação aos esportes tradicionais? Justifique.

Sim () Não ()

Quando ministra aulas, propõe atividades lúdicas que estimulam o desenvolvimento dos discentes?

Sim () Não ()

A forma lúdica de ensinar em sua opinião é importante para promover o desenvolvimento global dos discentes em âmbito escolar?

Sim () Não ()

Segundo Piaget (1990) o brincar implica numa dimensão evolutiva da criança de diferentes faixas etárias, onde o lúdico age como facilitador do ensino-aprendizagem. Qual sua contribuição sobre essa afirmação?

Antunes (2004) diz que: É no brincar que a criança une elementos de fantasia e realidade e começa a distinguir o real do imaginário. Brincando, a criança desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. Enquanto educador utiliza brincadeiras em suas aulas?

Questionário 2 – Outros Profissionais

Nome: _____

Data: _____

Área de atuação: _____

Qual sua visão relacionada ao ensino-aprendizagem através da ludicidade?

Enquanto profissional interdisciplinar utiliza atividades lúdicas no decorrer de suas aulas? Em caso positivo, que atividades?

() Sim () Não

Essas atividades ministradas de forma lúdica proporcionam resultado positivo para o desenvolvimento do discente?

Para você, a aula de Educação Física onde o educador físico usa o lúdico em suas aulas, contribui para o desempenho interdisciplinar?

Sim () Não ()

Existe diferença entre alunos que participam de atividades lúdicas aplicadas pelo professor de Educação Física e os que não participam?

Sim () Não ()

A Educação Física de forma lúdica tem contribuído para o desenvolvimento dos discentes em suas aulas?



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA**

PÓLO: ARIQUEMES

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE
PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA**

Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa. Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine o documento de consentimento de sua participação, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo Ariquemes do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (XX69) 3536-3209.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: Atividades Lúdicas no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de discentes no âmbito escolar.

Responsável: Juan Adalio Barron Conroy

Descrição da pesquisa:

A pesquisa tem como intenção analisar de que forma as atividades lúdicas podem influenciar o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de discentes no âmbito escolar. E ressaltar a importância do lúdico como facilitador da aprendizagem psicomotora das crianças.

Justifica-se então a execução deste projeto, a intenção de resgatar nos discentes o gosto pelo lúdico, ou seja, reviver a importância e a necessidade das brincadeiras e jogos no processo ensino aprendizagem. Bem como a formação de atitudes sociais que incluem o respeito mútuo, a relação social e a

cooperação que colaboram de forma fundamental na construção de saberes e, estimulam as suas habilidades psicomotoras. Com o objetivo geral de identificar e refletir sobre a importância da ludicidade no ensino aprendizagem visando o desenvolvimento global do discente, como um agente transformador da realidade em que vive. E objetivos específicos: - Analisar a influência do lúdico nas aulas de Educação Física direcionadas a promoção do ensino aprendizagem dos discentes; - Refletir sobre a influência e o uso de atividades lúdicas no desenvolvimento do discente; - Identificar as vantagens e a importância da relação ensino aprendizagem através do lúdico.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizado e posteriormente divulgado na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizada para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, _____,
RG _____, CPF _____, abaixo assinado, autorizo a utilização para fins acadêmico científicos do conteúdo do questionário para a pesquisa: **Atividades Lúdicas no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de discentes no âmbito escolar.**

Fui devidamente esclarecido pela aluna: **Ines Cirlei Budske Fernandes** sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

Local e data

Nome e Assinatura



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA**

PÓLO: ARIQUEMES

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE
PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA**

Sua instituição esta sendo convidada para participar, como voluntária, em uma pesquisa. Os sujeitos que irão participar serão devidamente esclarecidos sobre as informações acerca da pesquisa, no caso de aceitar fazer parte do estudo. Deste modo, pedimos a sua autorização para que possamos convidar os integrantes de sua instituição a participar da pesquisa acadêmica relacionada abaixo, assinando este documento de consentimento da participação institucional, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa a instituição não será penalizada de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo Ariquemes do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (XX69) 3536-3209.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: Atividades Lúdicas no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de discentes no âmbito escolar.

Responsável: Juan Adalio Barron Conroy

Descrição da pesquisa:

A pesquisa tem como intenção analisar de que forma as atividades lúdicas podem influenciar o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de discentes no âmbito escolar. E ressaltar a importância do lúdico como facilitador da aprendizagem psicomotora das crianças.

Justifica-se então a execução deste projeto, a intenção de resgatar nos discentes o gosto pelo lúdico, ou seja, reviver a importância e a necessidade das brincadeiras e jogos no processo ensino aprendizagem. Bem como a formação de atitudes sociais que incluem o respeito mútuo, a relação social e a cooperação que colaboram de forma fundamental na construção de saberes e, estimulam as suas habilidades psicomotoras. Com o objetivo geral de identificar e refletir sobre a importância da ludicidade no ensino aprendizagem visando o desenvolvimento global do discente, como um agente transformador da realidade em que vive. E objetivos específicos: - Analisar a influência do lúdico nas aulas de Educação Física direcionadas a promoção do ensino aprendizagem dos discentes; - Refletir sobre a influência e o uso de atividades lúdicas no desenvolvimento do discente; - Identificar as vantagens e a importância da relação ensino aprendizagem através do lúdico.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizado e posteriormente divulgado na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizada para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, _____,
RG _____, CPF _____, responsável
pela instituição _____ autorizo, conforme
abaixo assinado, a utilização para fins acadêmico científicos do conteúdo do
questionário para a pesquisa: **Atividades Lúdicas no desenvolvimento do
processo de ensino-aprendizagem de discentes no âmbito escolar.**

Fui devidamente esclarecido pela acadêmica: **Ines Cirlei Budske Fernandes**
Matricula: 0862665 sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos,
assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei
desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve à qualquer
penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa,
e também imagens, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos,
através de Trabalho Monográfico que será apresentado em sessão pública de
avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca
Digital de Monografias da UnB.

Local e data

Nome e Assinatura

Carimbo da Instituição