



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA- POLO MACAPÁ-AP

**A LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO
ENSINO FUNDAMENTAL II NA ESCOLA ESTADUAL
RAIMUNDA DOS PASSOS SANTOS**

SANDRA PANTOJA DOS SANTOS

MACAPA-AP

2012

SANDRA PANTOJA DOS SANTOS

**A LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO
ENSINO FUNDAMENTAL II NA ESCOLA ESTADUAL
RAIMUNDA DOS PASSOS SANTOS**

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 da Universidade de Brasília – Polo Macapá- AP.

Orientadora: Denise do Carmo Colares Ferreira.

MACAPA-AP

2012

TERMO DE APROVAÇÃO

SANDRA PANTOJA DOS SANTOS

A LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II NA ESCOLA ESTADUAL RAIMUNDA DOS PASSOS SANTOS

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Educação Física, do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília. Polo Macapá-AP.

Orientadora: Professora: Denise Ferreira

Professor (a):

Professor (b):

Data: ____/____/____

Conceito Final: _____

Macapá

2012

Dados Internacionais de Catalogação

Biblioteca Universidade de Brasília

SANTOS, Sandra Pantoja dos.

Sandra Pantoja dos Santos. A Ludicidade nas aulas de educação física na Escola Estadual Raimunda dos Passos Santos, Macapá /AP, 2012.

83 f.

Orientadora: Profª: Denise Ferreira.

Trabalho de Conclusão de Curso II – Universidade de Brasília, Programa Pro-Licenciatura em Educação Física.

1. Introdução. 2. Referencial Teórico. 3. Metodologia. 4. Apresentação e análise dos dados. 5. Conclusão.

DEDICATÓRIA

Dedico a todos que direta e indiretamente contribuíram para o meu crescimento e que me deram força para vencer os obstáculos dessa difícil estrada que percorri até chegar a este trabalho de conclusão de curso.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por proporcionar mais este momento em minha existência.

A família, por compreender minhas ausências por causa dos estudos e me confortar nos momentos mais difíceis;

A todos que fazem parte da E.E. Raimunda dos Passos Santos, pelo carinho e compreensão recebidos para a realização desta pesquisa.

A Professora Denise Ferreira, por conseguir repassar sabiamente seus conhecimentos na orientação deste trabalho de conclusão de curso.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
1.1 Objetivo geral.....	15
1.2 Objetivos específicos	15
2. REFERENCIAL TEÓRICO	18
2.1 Entendendo a Ludoeducação.....	18
2.2 A Ludicidade no Contexto Escolar.....	20
2.3 O Lúdico e a Aprendizagem	23
2.4 Teorias e Concepções Lúdicas na visão de Piaget, Vygotsky e Macedo..	25
2.4.1 Desenvolvimento Social.....	25
2.4.2 Desenvolvimento Intelectual	28
2.5 A Dimensão Lúdica.....	31
2.6 A Formação do Professor	33
2.7 O direito de aprender dos Adolescentes	34
2.8 O Papel da Escola.....	36
3. METODOLOGIA	39
3.1 Caracterização da Pesquisa.....	40
3.2 Universo da Pesquisa.....	41
3.3 Amostragem.....	43
4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	44
4.1 Coleta de Dados.....	44
4.2 Das Técnicas.....	45
4.3 Apresentação dos Dados.....	46
4.4. Da Aplicação dos Questionários.....	51
4.5. Intervenção no Contexto Escolar	60
5. CONCLUSÕES	62
5.1 Conclusões.....	62
5.2 Perspectiva de Trabalhos futuros.....	66
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69
APÊNDICES.....	72
ANEXOS.....	75

LISTA DE TABELAS

TABELA 01-	Tabulação das perguntas do questionário com os alunos.....	47
TABELA 02-	Tabulação das perguntas e entrevista com os Professores e técnicos.....	49
TABELA 03-	(Anexo v) Estimativas de custos.....	82
TABELA 04-	(Anexo vi) Cronograma de atividades.....	83

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01- Participação dos alunos nas aulas de educação física	51
FIGURA 02 - Frequência da aplicabilidade do ludico nas aulas de educação física	53
FIGURA 03- Ludicidade como fator determinante no processo ensino-aprendizagem e se os alunos aprendem com atividades ludicas	55
FIGURA 04- Falta de interesse dos alunos em participar das atividades	57

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice I -	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (alunos).....	72
Apêndice II -	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (professores).....	;73
Apêndice III -	Termo de Concordância da Instituição.....	74

LISTA DE ANEXOS

Anexo I -	Questionário para alunos.....	75
Anexo II -	Questionário para professores de educação física.....	76
Anexo III -	Questionário para o coordenador pedagógico	77
Anexo IV -	Planos de aula para alunos.....	78
Anexo V -	Estimativa de Custos.....	82
Anexo VI -	Cronograma de Atividades.....	83

RESUMO

A presente pesquisa tem como tema A Ludicidade nas aulas de educação física no ensino fundamental II na escola estadual Raimunda dos Passos Santos e tem como objetivo analisar a prática docente mediante a utilização da ludicidade como instrumento motivador e norteador do processo ensino-aprendizagem, nas aulas de educação física para o desenvolvimento integral do aluno do ensino fundamental II da referida escola, demonstrando os vários aspectos do lúdico como fonte impulsionadora do processo e desenvolvimento da aprendizagem. Para análise do objetivo exposto optou-se em realizar uma pesquisa bibliográfica participante de caráter diagnóstica utilizando-se de métodos como a observação participante, entrevistas e questionários aplicados aos alunos, professores e coordenadores pedagógicos da referida escola. Concluiu-se que a escola estudada apresenta certo desânimo com essa temática, um dos prováveis motivos é a ausência, ou tratamento equivocado do lúdico no ambiente escolar. Constatou-se ainda através das análises feitas na referida pesquisa que realmente a ludicidade é importante para a educação e nesse sentido o professor torna-se responsável pela melhoria do processo de ensino aprendizagem cabendo ao mesmo a responsabilidade de buscar e desenvolver práticas didáticas em seu dia a dia que venha permitir aos discentes um melhor aprendizado.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Física. Motivação. Aprendizagem

1. INTRODUÇÃO

O ambiente escolar deve estar preparado para atender às necessidades dos alunos de maneira satisfatória, não somente no que condiz às disciplinas abordadas em sala de aula, mas no que compete a todos os aspectos inerentes ao desenvolvimento humano.

Em relação à Educação Física, deve-se ter em mente sua vasta contribuição para o desenvolvimento do ser humano e a importância em compreender os mecanismos que serão utilizados para garantir sua eficiência. Através da ludicidade pode ser criado um processo educacional mais consciente e que, se bem elaborado poderá atingir áreas importantíssimas para o desenvolvimento eficiente do processo ensino-aprendizagem.

Dessa forma, as atividades lúdicas ao serem empregadas no desenvolvimento das aulas de educação física servirão para demonstrar que os jogos e as brincadeiras podem ser facilmente adaptáveis para enriquecer as aulas com uma dinâmica mais atrativa para os discentes.

Com base nisso, pensar nas aulas de Educação Física não se restringe somente à prática de esportes com finalidade competitiva, pelo contrário, é necessário entender os reais benefícios trazidos para os alunos durante essas aulas, bem como, o desenvolvimento dos aspectos físico, afetivo, cognitivo, social e moral.

A importância de trazer o lúdico para a rotina dos alunos é um grande passo rumo à educação de qualidade, pois, possibilita ao professor repensar sua prática pedagógica de modo a contribuir cada vez mais para a construção do saber, uma vez que, por meio dos jogos e brincadeiras, é possível estimular as habilidades dos alunos, para que estes possam tornar-se cidadãos ativos e responsáveis.

Nesse contexto a rotina de um cotidiano em que se estuda demais e se diverte de menos acaba contribuindo para que os alunos esqueçam a importância do corpo, levando-os a realizarem somente atividades que estejam

dentro dos limites do que pode ou não ser feito na escola. E essa situação é prejudicial para a comunidade escolar, pois, segundo Vieira (2003), quando os alunos não conseguem perceber o próprio corpo, que não são estimulados a usá-lo de forma consciente e criativa passam a cultivar desde muito cedo a indiferença, a mesmice. Reforçando essa afirmativa Kishimoto(1992) diz que:

As atividades lúdicas se fundamentam na perspectiva de vivências de conteúdos significativos para o enredo psicológico dos indivíduos, em qualquer período do ciclo vital, tendo em vista o valor de suas características (p.36).

Dessa forma, a ludicidade por ser uma necessidade do ser humano independente de idade, não pode ser vista apenas como entretenimento, pois o acréscimo do aspecto lúdico possibilita a aprendizagem e contribui para uma boa saúde mental. E isso torna o jogo um elo entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais do ser humano.

Diante desses fatos o tema foi escolhido em virtude de perceber através de observações durante as disciplinas de Prática Curricular e Estágio Supervisionado que existe um alto índice de reprovação de alunos nas séries finais (5ª a 8ª) do ensino fundamental na disciplina educação física na Escola Estadual Raimunda dos Passos Santos. Diante desta problemática o seguinte trabalho visa apresentar resultados capazes de auxiliar os professores de educação física em suas aulas, através de métodos mais eficazes para um ensino de qualidade.

Ao acreditar que a ludicidade pode e deve ser utilizada como artifício educacional mais consciente, prazeroso e integral, diferentemente dessa aprendizagem tecnicista e funcionalista, que visa simplesmente a formação do indivíduo para o trabalho, deixando de lado as questões sociais, culturais, emocionais e afetivas, que são fundamentais para alcançar uma educação integral, é que surge a necessidade do tema: *A ludicidade nas aulas de educação física no Ensino Fundamental II na Escola Estadual Raimunda dos Passos Santos.*

Diante da importância dentro do contexto escolar e por ser um tema relevante na formação das novas gerações, com o argumento de que é possível dispor do próprio corpo para a vida cotidiana vivida com elevada qualidade, com um conceito de saúde vinculada à possibilidade de desfrutar da atividade física, de ampliar os vínculos sociais por meio dos jogos e das brincadeiras, e de estar aberto a um permanente processo de aprendizagem com prazer (ludicidade), fundamental para essa formação humana. Assim, delimitou-se a problemática para esta escola, por ser atualmente o campo de atuação desta pesquisadora. Nesse sentido este trabalho tem como objetivos:

1.1 Objetivo Geral

Analisar a prática docente mediante a utilização da ludicidade como instrumento motivador do processo ensino-aprendizagem nas aulas de educação física para o desenvolvimento integral do aluno do ensino fundamental II.

1.2 Objetivos Específicos:

- ✓ Identificar quais os mecanismos que o professor de educação física utiliza para o desenvolvimento da ação ludico-educativa nas aulas.
- ✓ Perceber a ludicidade como parte integrante do processo ensino-aprendizagem na educação física.
- ✓ Identificar quais conhecimentos pode ser transmitido por meio da ludicidade.
- ✓ Identificar se o uso das atividades lúdicas está ocorrendo de forma satisfatória para o desenvolvimento cognitivo dos alunos.
- ✓ Interpretar possíveis mudanças na relação professor/aluno diante da utilização da ludicidades nas aulas de educação física.

No presente estudo, fez-se uma reflexão teórico-prática a respeito do jogo e da brincadeira, tendo como foco central mostrar os vários aspectos do

lúdico como fonte impulsionadora do processo de desenvolvimento da aprendizagem na educação física na escola campo, bem como propor orientações gerais no que tange o trabalho a ser realizado na escola.

Visando apresentar o tema de forma sintética, este trabalho está dividido em cinco capítulos, cada qual desdobrado em tópicos. Este primeiro capítulo apresenta esta introdução. Seguido do segundo capítulo que aborda as influências teóricas sobre a importância da ludicidade para o ser humano e o contexto escolar. Aonde vem propondo a discussão do “brincar”, ao tornar-se um instrumento de motivação da aprendizagem que possibilita a aquisição do conhecimento em dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando.

O terceiro capítulo refere-se a metodologia na qual será dissertada a caminhada científica deste estudo, onde são apresentadas as características da pesquisa destinando-se à análise e contextualização do cotidiano escolar.

O quarto capítulo é dedicado a apresentação, análise e contextualização dos dados obtidos através das observações no ambiente escolar, dos questionários e entrevistas com os alunos, professores de educação física do ensino fundamental II e o coordenador pedagógico em relação à presença da ludicidade nas aulas de educação física para os alunos de 5ª a 8ª série do ensino fundamental.

No quinto capítulo que é destinado as conclusões da pesquisa foi possível identificar que por meio das atividades lúdicas é possível desenvolver satisfatoriamente qualquer disciplina, inclusive, a educação física, possibilitando o desenvolvimento da imaginação, do raciocínio e da linguagem, como instrumentos básicos para a formação educacional. Além disso, é importante que o diálogo, o respeito mútuo, a solidariedade etc., façam parte das inter-relações, da promoção do ensino, caso contrário, a aprendizagem não se dará de forma efetiva.

Após estudos e reflexões acerca dos autores que fizeram parte do referencial teórico como Macedo, Vigotsky, Piaget, entre outros, percebeu-se que hoje, nas escolas, quase todas as teorias sobre professores, alunos, motivação, ludicidade, são escritos para e sobre instruções de ensino à escola,

mas raramente partem do que é vivido e construído no espaço onde estão inseridos. Talvez por esse motivo, a prática educativa em alguns momentos se distancia da realidade apresentada na maioria das escolas públicas.

Pretende-se com este trabalho iniciar uma reflexão sobre o papel da ludicidade em contribuir para que a escola pesquisada possa oferecer um ensino de melhor qualidade, bem como, o reconhecimento do importante papel do professor e sua práxis nessa qualidade desejada. Visando construir mecanismos pedagógicos que possam reduzir os altos índices de reprovação e dependência dos alunos nas séries finais do ensino fundamental da referida escola.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 ENTENDENDO A LUDOEDUCAÇÃO

A sociedade brasileira está inserida num contexto em que as transformações ocorrem diária e constantemente, desencadeando uma série de mudanças que interferem diretamente na vida do indivíduo. Sendo assim, qualquer atividade destinada a favorecer o desenvolvimento físico e afetivo do indivíduo, vem contribuir para melhorar sua vivência em sociedade.

Nesse sentido, é possível notar que as atividades com caráter lúdico vêm ganhando cada vez mais espaço na sociedade devido ao crescente interesse por essa prática. Além disso, a ludoeducação é uma tendência atual que visa utilizar as atividades lúdicas no planejamento de atividades escolares com a finalidade de motivar os alunos para a construção do conhecimento.

Estudos realizados por pesquisadores visavam além de resgatar o lúdico, contrapor-se às correntes de pensamento que caracterizavam os jogos como algo que não merecesse tanta importância do ponto de vista educacional. Como consequência desses estudos, muito têm-se descoberto em relação à eficiência do lúdico, inclusive para o desenvolvimento cognitivo do ser humano.

Além disso, esse resgate dos jogos, danças, literaturas, etc., para o processo educacional é um salto que se dá rumo ao desenvolvimento de habilidades importantíssimas para o ser humano, como o aperfeiçoamento tanto no que concerne à linguagem como aos aspectos motores, o que de acordo com Oliveira(1984), para quem o lúdico:

[...] é uma das essências da vida humana que instaura e constitui novas formas de fruir a vida social, marcadas pela exaltação dos sentidos e das emoções, provoca o imaginário e a sensibilidade, fornecendo ao indivíduo subsídios para sua inserção na realidade .(p. 37).

Então, pode-se inferir que os ensinamentos obtidos através dos jogos e das brincadeiras vão muito além do que as regras do próprio jogo determinam.

Isto quer dizer que é possível aprender muito sobre diferentes culturas, fatos históricos, religião, etc., simplesmente brincando.

Diante dessa questão, é importante lembrar que o vocábulo lúdico teve sua origem na palavra “ludus” que quer dizer jogo, que não só foi evoluindo semanticamente com o passar do tempo, mas, a própria definição dessa palavra ganhou novos significados e bem mais abrangentes. Assim, esse vocábulo deixou de ser sinônimo apenas de jogo e passou a ser caracterizado como algo que vai além de um simples brincar, tornando-se uma unidade fundamental para o corpo e para a mente.

É sabido que o lúdico é parte fundamental da dinâmica humana, por isso, essa prática não deve ser vista somente como uma diversão. E, ela pode ser realizada em qualquer momento da vida, independente da idade. Quando se desenvolve o aspecto lúdico, surgem muitos benefícios seja no sentido pessoal, social, cultural ou em qualquer outro. Mas, o fato é que a ludicidade muito tem a contribuir para uma melhoria significativa na condição de vida do ser humano.

Diferentes estudos sobre o desenvolvimento humano têm sido traçados na psicologia, que buscam responder como cada indivíduo chegou a ser o que é, mostrando quais os caminhos abertos para mudanças de comportamento, e quais as possibilidades de cada indivíduo para aprender.

Além disso, fatores hereditários e de maturação orgânica têm sido super valorizados por correntes afins do biologismo ou inatismo. Outras correntes explicativas, ao contrário, têm afirmado que o ambiente é o principal elemento de determinação do desenvolvimento humano. Para esclarecer o impasse criado pelas posições presentes, surge outra vertente que defende a existência de uma relação de reciprocidade entre indivíduo e meio, a vertente interacionista.

Com isso, é possível afirmar que o social interfere na realidade de cada indivíduo, por exemplo, ao repassar um conhecimento para uma criança, o adulto a orienta conforme suas experiências; e a criança, passa a imitá-lo, e aos poucos toda essa ação é internalizada pela criança. Assim, no ato de uma

brincadeira ela passa a reproduzir os conhecimentos aprendidos e, com o desenvolvimento dessa brincadeira, aquilo que continha apenas no imaginário dessa criança, se aproxima cada vez mais do que é real.

Os autores utilizados como referência, para fundamentar essa proposta, às vezes diferem sobre as técnicas e meios para fazer com que as crianças e os jovens sejam capazes de interagir e refletir sobre o mundo que os rodeiam. Uma vez que uns colocam o educador como facilitador e orientador, que está pronto para ajudar os educandos no aprimoramento dos conhecimentos sistematizados com prazer, enquanto outros desafiam o professor a ser mais um brincante nessa pedagogia da animação. No entanto, todos os autores têm um ponto em comum, acreditam que a educação só tem a ganhar com a ludicidade.

Assim, o lúdico pode ser caracterizado como um veículo facilitador para a transmissão da mensagem educacional. E a ludoeducação pode ser entendida como a forma mais eficaz de relacionar atividades agradáveis com os conteúdos transmitidos em âmbito escolar.

2.2 A LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR

Sabe-se que o ato de brincar é uma ação inerente ao ser humano, pois a necessidade de lazer é tão importante quanto a necessidade de comer, de dormir. Dessa maneira pode ser possível que os alunos tenham mais interesse pela disciplina de educação física com o auxílio do lúdico nas aulas práticas. Para muitos, a brincadeira pode ser feita antes, depois ou nos intervalos, momentos onde o processo de ensino-aprendizagem acontece, ou seja, a brincadeira é permitida em momentos diferentes. Porém, para outros, a brincadeira faz parte do processo, é uma ferramenta educacional. De acordo com Dohme (2003):

[...] essa postura tradicional em separar o aprender do brincar tem anuência da maioria dos pais, sendo que alguns se afligem quando seus filhos trazem para casa indícios de que brincaram na escola. [...] De maneira geral, os pais costumam ficar mais tranquilos quando os

filhos trazem infundáveis “puxadas” lições, do que quando estampam um sorriso alegre contando às brincadeiras que fizeram na escola. (p. 11).

É possível dizer que essa postura adotada pelos pais está intimamente ligada à tradição que acredita que o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos se dá somente em sala de aula, onde os discentes se deparam com inúmeras informações que são repassadas pelo professor. No entanto, essa visão é consequência do desconhecimento da importância do lúdico para a aprendizagem, não só do ponto de vista educacional, mas também, do conhecimento de mundo dos alunos.

Somente quando se pensar na brincadeira como parte integrante do dia-a-dia do aluno é que será possível ponderar nas vantagens da ludicidade para a educação. Dentre muitos benefícios oferecidos pelas atividades lúdicas no ambiente escolar, é possível destacar que elas além de proporcionarem um ambiente agradável, acabam estimulando a participação dos alunos e conseqüentemente, resultando em uma aproximação entre professor e aluno.

Além disso, a participação dos discentes ocorre de forma mais ativa, passando a desempenhar novos papéis no processo educativo. De mero espectador, passa a ser coautor da construção do conhecimento, pois, a partir desse momento, ele passa a ser o centro da ação.

Dessa forma, as atividades lúdicas podem ser importantes complementos de motivação em qualquer disciplina escolar. Porém, educar ludicamente deve ser um ato consciente e planejado, caso contrário, não surtirá o efeito desejado para a educação. Portanto, é imprescindível que os professores reorganizem sua prática pedagógica, visando modificar aquela aula estática que muitas vezes se torna maçante para os alunos, por uma metodologia mais dinâmica e que seja capaz de aumentar o índice de participação dos discentes.

Muitos alunos atestam não encontrar prazer no ensino. Sabe-se que existe um rol de atividades prazerosas: música, dança, conversa, jogo e brincadeira. Aqui entra a questão do lúdico. Porém ao revestir-se do severo

manto da seriedade a escola induziu o professor a abandonar a ludicidade. Segundo Passareli(2001):

Os alunos possuem uma vida plena de experiências adquiridas no cotidiano. Compete ao professor incentivar seus alunos para que transformem essas experiências em conhecimentos sistematizados através do resgate do lúdico em sala de aula. A ludicidade torna o ensino mais interessante para os alunos e para o professor. Se mais explorado esse veio levará os alunos ao encontro do prazer de aprender, reduzindo suas dificuldades. (p.16).

O uso das ferramentas lúdicas com habilidade e destreza na sala de aula facilita a transformação do dia-a-dia em uma vivência criativa e rica, diante da quais os alunos estarão sendo motivados a voltar à escola no dia seguinte. Pois o ato de brincar é algo que vai além do que simplesmente aparenta, ao brincar, o aluno consegue recriar e repensar os acontecimentos que lhe deu origem, sabendo que está brincando. Assim, a brincadeira favorece a autoestima e contribui para interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito dos diversos grupos sociais.

Para que seja possível realizar um desafio com surpresa e ao mesmo tempo efetuar a aprendizagem é necessário que uma situação-problema seja colocada diante do aprendiz. E, conforme afirma Macedo (2005) uma situação-problema é aquela na qual se coloca um obstáculo, como no contexto de jogos, cuja superação exige do aluno alguma aprendizagem ou esforço.

Como consequência disso, no contexto escolar, os alunos teriam que superar os entraves propostos pelas atividades lúdicas. Diante disso, necessitariam realizar algumas ações que favorecessem seu desempenho, como por exemplo, prestar um pouco mais de atenção, a repetição de gestos ou movimentos, buscar novas resoluções dos problemas. Para isso, a oferta de oficinas de percurso com bola, bem como jogos e brincadeiras, podem ser fundamentais para motivar os alunos a enfrentar e superar novos desafios.

Sendo assim, a atividade física lúdica funciona como um excelente recurso, como alternativa para a falta de motivação dos alunos, como também pode auxiliar no envolvimento dos alunos através das atividades físicas, uma

vez que a ludicidade traz essencialmente prazer. A principal vantagem disto é que a atividade física permanecerá na vida do aluno.

Mais satisfeito ao realizar atividades físicas, a atividade lúdica trará ao aluno mais motivação, o que produzirá mais vontade de se exercitar. Desse modo, o exercício deixa de ter uma conotação martirizante e o aluno passa a frequentar com mais prazer as aulas.

Desse modo quando o aluno é incentivado e passa a se sentir capaz de realizar satisfatoriamente determinada tarefa ele automaticamente desenvolve uma aprendizagem. Nesse sentido, o papel do professor é muito importante, pois, ele pode em conjunto com seus alunos, criar novos sentidos para os jogos e brincadeiras.

Assim, as atividades lúdicas não necessariamente se resumem às regras originais, mas são reorganizadas conforme as condições impostas pelo espaço, tempo, especificidades dos sujeitos envolvidos entre outros. Enfim, essas atividades podem ser recriadas para efetivar o processo de ensino-aprendizagem.

2.3 O LUDICO E A APRENDIZAGEM

As atividades lúdicas recreativas são uma prática prazerosa em que os alunos participam de atividades descontraídas, mas com um objetivo definido. Sendo assim, essas atividades podem ser estratégias importantes que os professores podem utilizar para possibilitar com que seus alunos criem vínculos afetivos e que desenvolvam ainda, suas relações interpessoais, conhecendo culturas diferentes da sua. Enfim, as atividades lúdicas permitem que os alunos aproximem-se de uma vida cheia de informações extraescolares, mas que também podem ser discutidas e trabalhadas em ambiente escolar.

Sabe-se que a Educação Física se desenvolve em três dimensões: das práticas dos movimentos corporais; da contextualidade teórica, e de princípios de valores e atitudes. A partir das práticas corporais pode-se utilizar da diversidade que os jogos, as brincadeiras, os esportes, as danças, as

ginásticas e as lutas apresentam. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) esses elementos convergem quanto a representação corporal, de características lúdicas, de diversas culturas humanas; todos eles dão novos significados a cultura corporal e o fazem utilizando uma cultura lúdica. O que segundo Gadotti(2002):

O aluno passa a aprender quando se torna sujeito de sua aprendizagem. E para ele se tornar sujeito ele precisa participar das decisões que dizem respeito ao projeto da escola. É a dialética da autoridade e da liberdade, sem essa dialética não há educação. (p.101)

Nesse contexto, acredita-se na importância atribuída às aulas de Educação Física, principalmente quando abordam atividades lúdicas, pois, possibilitam que os jovens também desenvolvam sua capacidade crítico-reflexiva e com isso, sejam preparados para a vida em sociedade, como verdadeiros cidadãos.

Aqui novamente vê-se evidenciado que se percorrido caminhos claros e objetivos quanto à aplicabilidade da ludicidade como instrumento didático-pedagógico, ter-se-á resultados positivos não somente quanto à participação dos alunos nas atividades propostas, bem como, ambas as partes se sentirão motivadas no desenvolvimento de tais atividades. Fortuna (2001) ressalta que:

Quando o professor dá ênfase às metodologias que se fundamentam na brincadeira, no jogo, na fantasia e no encantamento. A arte-magia do aprender e do ensinar permite que o outro possa construir por meio do prazer e da alegria de querer fazer. (p 127).

Sendo assim a Educação Física se torna um componente curricular que pode proporcionar ao aluno a capacidade de conhecer seu corpo, com práticas de atividades prazerosas, assim como a interação com o professor e demais alunos. A Educação Física pode desempenhar um papel significativo para os alunos a partir do momento em que lhes proporciona uma qualidade de vida melhor. Além disso, o professor passa a ser mediador de todo o processo educativo, uma vez que reconhece a importância do aluno.

2.4 TEORIAS E CONCEPÇÕES LUDICAS NA VISÃO DE PIAGET, VYGOTSKY E MACEDO.

Considerando a preocupação e a dedicação de vários autores em estudar a importância do lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem, observa-se que o brincar é visto como condição essencial e indispensável para a interação do indivíduo com o mundo que o cerca, o que facilita a construção de sua identidade dentro de um clima de prazer e autonomia.

Por esta razão é que o ambiente escolar deve abrir mão de sua passividade e transformar-se num lugar que concretize situações nas quais os alunos sejam exploradores e capazes de construir argumentos e confrontar-se com situações – problemas no seu cotidiano.

Nesse contexto o jogo tem sido definido na educação como recurso para a aprendizagem. A atividade lúdica é um dos meios principais de expressão que possibilita a aprendizagem. Dessa forma, a ludicidade pode possibilitar ao aluno, que através dos conhecimentos obtidos com esta prática, ele possa exteriorizar seus desejos e conflitos interiores.

Diante dessa realidade, foram selecionadas três grandes vertentes que oferecem subsídios para que se possa compreender melhor o lúdico e, além disso, atribuir-lhe funções e significados diferentes, como: as visões sócio históricas, a cognitiva e a dimensão lúdica.

2.4.1 O DESENVOLVIMENTO SOCIAL

Levi Semenovich Vygotsky (1896 – 1934), russo de família culta, a mãe professora e o pai chefe de departamento de banco. O ambiente em que cresceu propiciou-lhe grande estimulação intelectual, o que fez interessar-se por várias áreas do conhecimento. Formou-se em direito pela Universidade de Moscou, estudou história, filosofia, medicina e literatura, que foi de suma relevância para sua vida profissional, trabalhou ainda na área de pedagogia, e escreveu pelo menos 200 trabalhos científicos, que vão desde a neuropsicologia até a literatura que englobam as deficiências psíquicas,

problemas de linguagem até questões teóricas metodológicas relativas à psicologia, a educação e a ciências humanas como um todo. (BIAGGIO 2000).

Vygotsky (1994) defende uma psicologia que integra numa mesma perspectiva, o homem enquanto corpo e mente. Ele conceitua sua psicologia como instrumental, mediadora, cultural e histórica. Sendo que é instrumental porque as funções psicológicas superiores pertencem exclusivamente ao ser humano. É mediadora por que faz elo entre o sujeito e o homem. É cultural por estar ligada aos meios socialmente estruturados, pelo qual a sociedade organiza os tipos de tarefas ou atividades que o indivíduo em crescimento precisa se dedicar.

E histórica porque apresenta um caráter duplo, pois de um lado está o instrumento usado pelos homens para dominar a natureza, onde os mesmos são inventados e sofrem alterações ao longo da história, e em outro sentido os instrumentos culturais expandem enormemente o poder humano.

Os acontecimentos históricos por ele vivenciado na Rússia pós-revolução foram decisivos para a formulação de sua tese, ele tentou agregar a um só modelo explicativo, os mecanismos cerebrais subjacentes e o funcionamento psicológico como desenvolvimento do ser humano ao longo do processo histórico. Seu trabalho não ficou limitado a um plano individual, mas multiplicaram-se nas obras de seus colaboradores dentre eles Alexandre Luria e Alexei Leontiev onde o campo da educação de vários países inclusive do Brasil serviu como meio de difusão e estudo de sua obra.

a) As características Sócio-Históricas.

O desenvolvimento social em um sentido mais diverso refere-se, à inserção do homem em um meio histórico e cultural, tendo em vista que o mesmo pertence ao mesmo tempo a um determinado grupo que tem o poder de atribuir-lhe significado e influências culturais. É que o estruturam e fornecem matéria – prima para seu desenvolvimento psicológico, e nesse grupo o indivíduo desenvolve-se como também consegue condições de ver e organizar

a realidade, que é definida como interação entre homem-ambiente mediado pelo uso de instrumentos e símbolos.

Assim os homens constituídos de condições biológicas e psicológicas entram em ação concomitantemente com o mundo real e com suas formas de organização fornecidas pela cultura, ocasionando na dimensão social e contribuindo diretamente no desenvolvimento humano e de suas funções psicológicas superiores.

Essas funções transformadas em processos mentais são construídas ao longo da história social do homem, onde se fazem presentes suas tendências culturais, como suas formas de produção, reprodução e de relações sociais. O fundamento e funcionamento psicológico do ser humano se dão socialmente e, portanto histórico-cultural, e por intermédio das relações com o meio e com o outro se desenvolvem pessoalmente.

b) Desenvolvimento e Aprendizagem.

Desde a mais tenra idade as relações entre desenvolvimento e aprendizagem do ser humano são estruturadas. Essas relações no âmbito social provocam o desenvolvimento das funções psicológicas superiores que são específicas da espécie humana, e culturalmente se dão em ambientes determinados e por meio das inter-relações, estimulando o processo de construção do ser psicológico de forma individual.

Segundo Vigotsky (1994), há esforço e as vezes desprazer na busca do objeto de uma brincadeira, mas este desprazer só é suportável se existir uma função justificável, caso contrário, a pessoa não persiste. Para enfatizar melhor essa questão tem-se também a visão de Macedo (2005) ao enfatizar que isto ajuda a desfazer mal-entendidos de que lúdico significa sempre algo agradável e prazeroso, na perspectiva daquele que realiza a atividade. Dessa forma, pode-se dizer que mesmo para realizar de forma eficiente e estimulante, a brincadeira deve ser contextualizada e possuir uma finalidade, caso contrário, não obterá sucesso em sua realização.

O jogo e a brincadeira na escola na visão de Vygotsky (1989) propiciam ao aluno condições de comportar-se de forma mais avançada, criando situações da vida real, desempenhando várias funções no desenvolvimento como:

- ✓ Permite o envolvimento do aluno num mundo ilusório (imaginação);
- ✓ Favorece a ação na esfera cognitiva;
- ✓ Fornece um estágio de transição entre pensamento e objeto real;
- ✓ Possibilita autocontrole, uma vez que lida com conflitos relacionados às regras sociais e aos seus próprios impulsos.

2.4.2 O DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Jean Piaget (1896-1980), suíço da cidade de Neuchâtel, escreveu seus primeiros trabalhos sobre os problemas da psicanálise e da psicopatologia, mas preferiu os estudos da psicologia. Embora tenha pesquisado em várias áreas diferentes, como: biologia, filosofia, psicologia, lógica, sociologia, teologia e história das ciências, além da física e da matemática. A sua preocupação maior relacionava-se principalmente com o desenvolvimento da criança.

Todo o contexto sociocultural vivenciado por ele contribuiu positivamente para que o mesmo despertasse para a busca do conhecimento sobre o relativismo genético, dialética da assimilação, acomodação e do processo de equilíbrio que garante ao mesmo tempo progresso e estabilidade. Neste momento começa a organizar a ideia de que em toda ação comporta uma lógica.

Jean Piaget (1987), busca durante o curso de sua vida uma explicação biológica do comportamento. E em conversas informais com crianças concluiu que a lógica não é inata, ao contrário, acontece de forma gradativa. E partindo desse pressuposto chega ao consenso de uma embriologia da inteligência, legado de sua formação em biologia. Seu fascínio pelas respostas erradas das brincadeiras das crianças fez com que aumentasse seu interesse pelas ideias dos processos infantis. Esses estudos tomaram-lhe mais de 50 anos.

Com o nascimento de seus filhos teve a oportunidade de realizar a observação e investigação, que foram decisivas para o estudo da gênese do pensamento infantil. Piaget (1987) defende a ideia de que a criança nasce equipada de reflexos e por meio dos mesmos ela começa sua adaptação no mundo. A teoria epistemológica de Piaget (1987) esclarece o desenvolvimento psicológico do ser humano sobre o pensamento, a linguagem e a afetividade.

a) Problema Biológico da Inteligência

A priori, o ser humano não nasce dotado de inteligência, no entanto traz consigo uma carga genética responsável pela hereditariedade da inteligência, que são caracteres específicos da espécie humana. Ao nascer, o homem nada tem em sua consciência que possa oportunizá-lo ao confronto do meio externo com o interno. Nesse sentido a essência humana não se faz presente no momento do nascimento, no entanto esse acontecimento se dá através da relação e interação do sujeito com o meio físico e principalmente do social, passando pela gênese dos movimentos, das atividades e dos sentimentos, pela percepção de si (sujeito) e do outro (objeto).

Para Piaget (1987) a inteligência não é um fator independente, mas sim, uma adaptação. Para aprender as suas relações com a vida, em geral é preciso definir as relações existentes entre o organismo e o meio. Assim sendo, desde períodos remotos ela está integrada graças às adaptações hereditárias do organismo, num entrelaçamento de relações entre esse e o meio. Pois o homem ao herdar a inteligência, herda também especificamente a suas estruturas biológicas (sensoriais e neurológicas), que por causa do processo de maturação do organismo e principalmente do sistema nervoso central o mesmo tem participação decisiva para novas estruturas mentais que se tornarão permanentes na vida do sujeito.

E concomitantes o desenvolvimento biológico e mental, proporciona ao sujeito construir-se materialmente (organicamente), através de um desencadear de ações que levam o sujeito a adaptar-se a acontecimentos do

meio, por intermédio da assimilação e acomodação, que se definem como conservação e sobrevivência.

Nesta visão a vida é um movimento constante de equilibração entre o organismo e o meio, e nesse sentido a ação humana consiste nesse movimento, e nesse prisma acontece a inteligência. Seguindo uma linha de raciocínio inerente a de Piaget, pode-se dizer que a atividade lúdica é parte essencial para o desenvolvimento de atividades do intelecto. E que a ludicidade não serve apenas como uma forma de entreter as pessoas levando-as a realizar gastos de energia corporal, pois, é atribuída a ela, a função de contribuir com o aperfeiçoamento cognitivo dos seres humanos.

De acordo com os estudos de Piaget (1987), os jogos de regras, são indicados para a fase de desenvolvimento em que os alunos pesquisados se encontram, onde aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, etc.).

Os jogos de regras são classificados em jogos sensório-motores (exemplo futebol), e intelectuais (exemplo xadrez). O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social.

Piaget (1987) traz grandes contribuições para a psicologia cognitiva, analisando o jogo em relação à vida mental, traçando um paralelo entre os estágios de desenvolvimento cognitivo e o aparecimento de diferentes tipos de jogos. Desse modo, vale salientar que as atividades lúdicas são importantes porque englobam exercícios que aprimoram tanto as características intelectuais como físicas dos indivíduos, sendo, portanto, um procedimento mais completo e fundamental para que o ser humano possa reconhecer suas habilidades e limitações.

2.5 A DIMENSÃO LÚDICA

Lino de Macedo é professor graduado em Pedagogia pela Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de São José do Rio Preto, mestre-doutor e livre docente em Psicologia pela Universidade de São Paulo. Especializou-se no construtivismo, na psicologia aplicada à educação e nos jogos infantis. Ele coordena um laboratório de pesquisas sobre a elaboração de atividades relacionadas aos jogos e brincadeiras direcionadas para a escola. Seu trabalho está voltado para pesquisas sobre o valor dos jogos na Psicologia e na Educação, na aprendizagem e desenvolvimento.

De acordo com estudos de Macedo(2005), algumas atividades corporais ofertadas aos alunos possuem a presença do lúdico, seja de forma abrangente ou mínima e, além disso, é possível fazer uma análise do comportamento dos alunos. Quando a presença do lúdico é mínima e em alguns casos, praticamente inexistente, há uma resistência e desinteresse de grande parte dos alunos em participar das aulas de educação física. Diante desse fato, essas aulas tornam-se maçantes e cansativas, resultando em um elevado índice de reprovação dos discentes.

Em contrapartida, quando a presença do lúdico nas aulas de educação física é elevada, a participação dos discentes também é maior, pois, estimula o interesse deles nas atividades executadas. Mas, é imprescindível que tudo seja feito dentro de um planejamento, para que essa prática não seja vista como algo sem sentido por parte dos alunos.

Segundo Macedo (2005), os espaços dedicados à fantasia e ao jogo simbólico tornam a educação física um momento intensamente aguardado. Desse modo, o lúdico torna-se um importante artifício de motivação nas aulas de educação física, pois, é o momento onde os alunos se sentem à vontade para viver situações prazerosas, imaginárias e, portanto, têm liberdade para criar.

Ainda, de acordo com a perspectiva de Macedo(2005), os sujeitos envolvidos em atividades lúdicas devem sentir prazer no que estão fazendo, pois, ninguém pode ser forçado a fazer o que não queira. Então entra a

questão do livre arbítrio, onde os alunos quando são motivados a participar das atividades durante as aulas de educação física se sentem mais dispostos. No entanto, quando são forçados por algum motivo, os alunos fazem os exercícios de mau gosto e isso implica no não aproveitamento de seu real desempenho. Nas classes das séries iniciais do ensino fundamental, as crianças estão mais dispostas e a vontade para o jogo.

Para a criança e o adolescente a atividade lúdica um dos meios principais de inserção no mundo coletivo. Quando brinca, a criança e o jovem elaboram hipóteses para resolução de seus problemas e tomam atitudes além do comportamento habitual de sua idade, pois buscam alternativas para transformar a realidade. Kishimoto (1993) nos diz que:

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer às regras do jogo [...], a respeitar os direitos dos outros (...), a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhes são impostas [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade. (p. 110).

Se determinada atividade for proposta de uma forma que chame a atenção dos alunos, ela terá grande chance de se tornar interessante, porém, se as estratégias adotadas pelos professores não conseguirem estimular a participação dos alunos, sua aplicação será ineficiente. Vale ressaltar, que mesmo uma brincadeira, deve ser contextualizada conforme as necessidades da clientela a quem será destinada.

Para Macedo (2005) o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário.

2.6 A FORMAÇÃO DO PROFESSOR

A formação lúdica do professor para Santos (1997) e Kishimoto (1993) possibilita uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida tanto da criança, do jovem quanto do adulto, bem como conhecer suas possibilidades e dificuldades, pois se o professor não aprende com prazer não poderá ensinar com prazer.

Quanto mais o educador utilizar a ludicidade, mais terá habilidade para trabalhar com seu educando de forma agradável. Se a intenção for de aproximar o aluno da escola mantendo-o motivado neste ambiente, o professor precisa lançar mão de recursos que modifiquem sua prática pedagógica, buscando transformar o espaço da sala de aula em um local aconchegante, divertido e descontraído. Para que a partir daí, possibilite o aprendizado dentro de uma visão lúdica, capaz de criar inclusive, um vínculo de aproximação entre o professor e aluno. O que para Freire (1987) significa:

[...] o educador libertador nunca deve manipular os alunos nem tampouco abandoná-los à própria sorte. O oposto de manipulação não é *laissez-faire*, nem a negação da responsabilidade que o professor tem na direção da educação. (p.203).

Quando o professor consegue conciliar o objetivo pedagógico com os desejos do aluno, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais eficiente, porém o docente carece encontrar o melhor recurso para o cumprimento de suas funções pedagógicas e para a contribuição do desenvolvimento da aprendizagem dos discentes, bem como a construção do ser humano autônomo e criativo.

Nos espaços onde a educação acontece, a ludicidade necessita estar presente, pois, ela pode ser uma ferramenta importante para o professor que busca reformular sua prática docente. Pois, o professor sendo sujeito de sua prática terá mais condições de propiciar oportunidades a seus alunos. Sendo assim, faz-se necessário que o professor conheça o processo de desenvolvimento do seu aluno, assim como as etapas que ele deve conquistar.

A utilização do jogo como proposta pedagógica é de melhor proveito quando constitui em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo. A elaboração do objetivo deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos; a partir do momento que estes são incluídos na proposta pedagógica, passam a ter uma nova dimensão, podendo ser modificados, substituídos, incrementados, conforme as necessidades dos sujeitos participantes.

Essa utilização dos jogos na educação está em constante discussão. Porém para muitos profissionais, lançar mão de jogos é apenas um meio de descontrair o educando para que ele chegue mais calmo em sala de aula e recomece a aula propriamente dita; para outros a ludicidade leva a atitudes de disciplinar; há ainda aqueles que acreditam que a ludicidade pode ser um meio que deve ser utilizado para desenvolver a criatividade e o raciocínio crítico de forma prazerosa para os educandos.

A cerca do último posicionamento, o educador tem que favorecer situações que permitam ao aluno uma vivência mais abrangente com atividades lúdicas, pois por meio destas é possível assimilar diversos conhecimentos, enriquecendo e fortalecendo sua capacidade de criação. Quando o educador tem em mente que o jogo é a atividade preferida do aluno o mesmo deve proporcionar estes momentos com regularidade, pois durante essas atividades ele terá oportunidade de observar como o aluno expressa sua forma de pensar, enfim como ele tenta solucionar situações - problemas. Pois jogar é fundamental para o desenvolvimento do aluno.

E, neste processo, o papel do educador não passa a ser menos importante, mas, muito pelo contrário, sem a presença preparada do mediador educativo o processo lúdico não acontece. É o educador quem provoca situações que irão desafiar e despertar os alunos diante de objetivos pedagógicos, sendo ele um agente motivador.

2.7 O DIREITO DE APRENDER DOS ADOLESCENTES

A educação, sem dúvida deve ser a base para o progresso do país, pois é um elemento fundamental no processo de inclusão social e o exercício da

cidadania. No entanto, a educação brasileira ainda não consegue garantir o direito de aprender para todos os adolescentes, no sentido de assegurar o acesso e a permanência deste na escola e a uma aprendizagem de qualidade.

Grande parte dos jovens abandona ou tem dificuldades em frequentar a sala de aula, devido a muitos aspectos como o social, econômico, afetivo e cultural, como por exemplo, a pressão sofrida pelos adolescentes para que contribuam com a renda familiar.

Para completar essa situação, tem também o problema da distância entre a expectativa dos adolescentes sobre a escola e a realidade delas. O que se observa é a falta de interesse que geralmente leva ao abandono ou a repetir várias vezes a mesma série, sofrendo com a distorção entre a idade e a série, os adolescentes decidem parar de estudar.

É nesse contexto, que entra o importante papel da escola, de possibilitar a este adolescente mecanismos para atrair sua atenção, através de ações que estimulem seu interesse pelos estudos e que lhe proporcione esse direito. Para isso, é fundamental que os ambientes escolares tenham uma estrutura de qualidade e que possa atender a comunidade escolar. Além disso, os profissionais da educação devem sempre estar preparados para lidar com essa clientela, pois, sabe-se que não é uma tarefa fácil.

A ludicidade pode ser uma grande aliada, pois, ela quando trabalhada de forma eficiente, pode trazer inúmeros benefícios para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem através de atividades de motivação e de estímulos, capazes de levar os alunos a redescobrir um novo mundo.

E mais, a ludicidade pode contribuir significativamente para a redução da evasão escolar. A elevada autoestima estimula o aprendizado. O estudante, em especial o adolescente que goza de elevada autoestima aprende com mais alegria e felicidade. Quem se julga incompetente e incapaz de aprender, aproxima-se de qualquer tarefa de aprendizagem com a sensação de medo.

Alunos desmotivados costumam desenvolver atitudes como “não sei fazer”, “não vou conseguir”, pois nessa idade a aceitação no grupo é fundamental sem poder falhar. Por isso o adolescente necessita de um

ambiente socioafetivo que favoreça o desenvolvimento do autoconhecimento, da identidade, ou seja, um ambiente motivador, com situações de aprendizagem em que o aluno tenha papel ativo, com atividades que o desafie a aprendizagem, o que segundo os PCNs (1998), a meta principal da educação física na escola é:

Não basta a repetição de gestos estereotipados, com vistas a aperfeiçoá-los e reproduzi-los. É necessário que o aluno se aproprie do processo de construção do conhecimento relativo ao corpo e ao movimento que construa uma possibilidade autônoma de utilização do seu potencial. (p. 61).

Pois a relação que o jovem e o adolescente cultivam com o seu corpo- que pode ser de orgulho, admiração, curiosidade, expectativa ou rejeição, estranhamento, insatisfação, vergonha- está diretamente ligada a autoestima. A forma como esse jovem lida com as atividades em grupo, como os jogos de equipe, por exemplo, tem um efeito que pode ser decisivo na formação de sua personalidade.

Sendo assim a variedade de atividades físicas que são apresentadas a esses jovens e adolescentes na escola, aumentam a probabilidade de desenvolver desde cedo o gosto pela atividade física o que é fundamental para que ele se torne um adulto ativo.

2.8 O PAPEL DA ESCOLA

A escola é, antes de tudo, uma instituição que tem a tarefa primeira de ocupar-se com a produção simbólica das pessoas e com a socialização do saber sistematizado. Ela assume nesse sentido a tarefa da alfabetização primária, como ensinar a ler, contar e escrever; tarefa essa indispensável a qualquer processo consequente de socialização do indivíduo no mundo moderno.

Nesse sentido, a escola precisa impedir que suas ações reduzam-se somente às ações do tipo técnico-instrumental, instrumentalização essa que de

acordo com o diagnóstico da época atual, apresenta-se como um entrave permanente à construção qualificada do processo de ensino aprendizagem.

De acordo com Santos (2002), a educação pela via da ludicidade propõe uma nova proposta pedagógica, com um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução. Normalmente o elemento que separa um jogo pedagógico de outro com caráter apenas recreativo é este: enquanto o primeiro desenvolve-se com a intenção explícita de promover aprendizagem significativa, estimular e incentivar a construção de novos conhecimentos, o segundo visa somente o entretenimento.

A reflexão de Dalbosco, Longhi e Trombetta (2004) volta-se para a análise do conceito de intencionalidade instrumental e sua implicação na elaboração dos planos nacionais e estaduais de educação, buscando diagnosticar os problemas da educação e de como a escola poderá atender aos interesses dos indivíduos inseridos no convívio escolar, com sua cultura própria, sua história e forma de vida e, ao mesmo tempo, atender as novas exigências introduzidas pelo mundo globalizado que também interessa aos indivíduos.

A educação tem a finalidade de formar cidadãos críticos, conscientes de suas responsabilidades. Sendo assim, a educação física deve contemplar a formação geral nas modalidades esportivas coletivas, pois é jogando que se aprende a jogar, ou seja, os princípios do jogo regulam a aprendizagem; as técnicas vão surgindo em função da tática de forma orientada e provocada pelas situações problemas que se dão pelos métodos práticos com o aperfeiçoamento técnico-tático das execuções partindo das partes para o todo, seguido das correções dos erros.

Por isso a metodologia do professor e o currículo da escola não deve seguir a concepção generalista do sistema de ensino, mas sim adaptar-se a realidade local, visando desenvolver habilidades e conhecimentos das modalidades esportivas, bem como entender o funcionamento (regras) dos jogos. Mas também abranger de forma ampla os conteúdos dos temas transversais como o relacionamento, a cooperação, amizade, o lazer, a cultura

e a afetividade tão importantes nessa fase da vida do adolescente. Como afirmativa nos Parâmetros Curriculares Nacionais (pcn-1998) que defendem:

Uma educação física voltada para a formação do cidadão ativo, atenta aos problemas do presente não poderá deixar de eleger, como uma de suas orientações centrais, a da educação para a saúde. (PCN's, p.156)

Nesse contexto dos PCN's a figura do professor mais do que nunca será indispensável para a aquisição da aprendizagem com a utilização do lúdico em âmbito escolar. Por isso, ele deve estar preparado para auxiliar seus alunos numa concepção de educação voltada para o bem estar e a qualidade de vida saldável. Ele terá ainda, a necessidade de rever sua prática pedagógica de modo a inserir adequadamente as atividades lúdicas em suas aulas, além de fazer com que os alunos interajam mais com os conteúdos abordados, e de forma mais dinâmica. Assim, o lúdico terá cada vez mais relevância para o contexto escolar.

3. METODOLOGIA

A análise sobre o cotidiano escolar provoca um olhar crítico sobre fatores que possuem relação estreita com o processo ensino-aprendizagem, onde se destaca a formação do indivíduo, assegurando-lhes seus direitos e deveres enquanto cidadão que constrói sua cultura. A pesquisa desenvolvida tem como foco de interesse esses fatores, visando encontrar alternativas para o redimensionamento do saber e do fazer docente.

Por tratar-se de um conjunto de abordagens, técnicas e processos utilizados pela ciência para formular e resolver problemas de aquisição objetiva do conhecimento, a metodologia envolve a busca de teorias que possam validar cientificamente uma pesquisa. Destaca Michel (2005, p.51) que: “Enquanto a ciência se propõe a captar e entender a realidade, a metodologia se procura em estabelecer formas de como se chegar a isto, através da pesquisa científica.”

O presente trabalho desenvolveu-se por meio da pesquisa bibliográfica participante de caráter qualitativa e quantitativa. Quantitativa, uma vez que os resultados foram extraídos tendo por base dados estatísticos, e da análise destas informações. Qualitativa por considerar que esta abordagem proporciona resultados significativos na área educacional, no sentido de oportunizar ao pesquisador uma visão mais ampla no cotidiano escolar, além de produzir conhecimentos. Segundo Silva e Silveira (2007, p.155): “Não se pode simplesmente opor-se a pesquisa quantitativa à qualitativa, pois elas podem ser complementares nos seus diferentes momentos.”

O método de abordagem para direcionar este trabalho foi o dialético por ser este o que se adequou melhor à realidade, além de ter uma ação recíproca no meio em que se vive e nas mudanças que nele acontece. Como coloca Silva e Silveira (2007, p.146): O método dialético: “é o princípio da contradição, da mudança qualitativa, da ação recíproca e da conexão universal.”

Certamente, a presente pesquisa, irá contribuir para auxiliar a prática docente do grupo pesquisado, na medida em que proporcionará um referencial teórico-prático bastante significativo. O que leva a acreditar que a aprendizagem é um processo interativo em que o educando constrói seu conhecimento através de sua interação com o meio, e o cotidiano escolar é o alicerce desse processo.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Para a realização deste trabalho de pesquisa científica primeiramente foi pesquisada uma literatura específica em livros, sites, artigos, entre outros de modo a embasar ainda mais a temática abordada sobre o cotidiano escolar. Bem como serviram de subsídio as disciplinas de Prática Curricular, Estágio Supervisionado e TCC I, visando observar e conhecer as ações desenvolvidas pela escola referente a aplicabilidade da ludicidade na prática da educação física, verificando se as mesmas contribuem para uma melhor qualidade de ensino.

Seguindo esta caminhada a pesquisa investigou quantitativamente e analisou qualitativamente a presença da ludicidade nas aulas de educação física em âmbito escolar. Foram aplicados alguns questionários de modo a somar com as informações já coletadas no decorrer da pesquisa. E procurou-se traduzir em números as opiniões e informações coletadas com os alunos de 5ª A 8ª série do turno da manhã, professores de educação física do ensino fundamental II e coordenação pedagógica da referida escola, para serem analisadas através de Tabelas e Figura.

A pesquisa bibliográfica participante aborda a relação entre a teoria e a prática na busca da sua interação dialética, tendo como objetivo do trabalho propiciar aos participantes entendimentos de seus problemas para que eles possam percebê-los e levantar alternativas que vão ao encontro de seus interesses. Tendo como fio condutor técnicas qualitativas e quantitativas de investigação tais como, observação participante e entrevistas semiestruturadas, questionários entre outros, o que para Severino (2001):

[...] nessa dialética em que se articulam um concreto e um abstrato, transformam-se não só as visões acerca da realidade, mas também as próprias teorias que pretendem ajudar na compreensão e explicação dessa realidade. É esse o processo de produção do conhecimento (p. 22).

Dessa forma a pesquisa e o processo de aprendizagem que ela pressupõe, tem como objetivo último um melhor entendimento da prática, capaz de inspirar uma ação mais crítica, mais qualificada e mais eficiente e que pode ter na escola um lugar privilegiado para a sua otimização.

Partindo-se do ponto de vista de uma prática pedagógica na qual educador e educando possam interagir com o conhecimento, uma vez que o contexto escolar é formado por meio das contradições e modificações ocorridas permanentemente entre seus indivíduos, visando à transformação da sociedade dentro do princípio da dialética.

Quanto ao nível de investigação, definiu-se a pesquisa como aplicada, pois teve-se como meta contribuir para solucionar possíveis problemas detectados. Um dos objetivos foi desenvolver a observação participante, na tentativa de aumentar a experiência em torno do cotidiano vivenciado, possibilitando maior proximidade entre os pesquisadores e os fenômenos pesquisados.

Foi feito um contato pessoal para cada grupo em questão e após as explicações dos objetivos e importância do estudo, foram distribuídas as fichas para seu devido preenchimento que se deu de forma voluntária e espontânea. Não havendo necessidade de identificação, pois a pretensão foi garantir o anonimato dos participantes.

3.2 O UNIVERSO DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada na Escola Estadual Raimunda dos Passos Santos localizada na Avenida Lourenço Araújo de Sá, Bairro Novo Horizonte, município de Macapá. A criação da escola deu-se pela necessidade de assegurar o Ensino Fundamental e ofertar o ensino Médio, no sentido de

garantir a permanência da demanda existente no crescente Bairro Novo Horizonte e adjacências.

A Escola foi inaugurada no dia 13 de Maio de 2000, contendo 15 salas de aula. Em 2005, devido à demanda crescente de alunos no Bairro, foram construídas mais duas salas de aulas. No ano seguinte, pelos mesmos motivos foram construídas mais duas, sendo que uma foi destinada para ocupar o laboratório de informática.

A primeira demanda de alunos no ano 2000 foi de 1.138 alunos divididos em três turnos e 26 (vinte e seis turmas). O nome da Professora Raimunda dos Passos Santos, para este novo estabelecimento de ensino, deu-se ao reconhecimento dos importantes trabalhos educacionais desenvolvidos e pelo exemplo de dedicação e responsabilidade com que esta educadora tratou a Educação do Estado do Amapá.

Progressivamente a escola cresceu tanto em números quanto em qualidade. Vários Projetos e atividades curriculares estão sendo implantados na escola abrangendo todas as áreas do conhecimento. Alguns ambientes educativos passaram a oferecer atendimento nos últimos anos, como é o caso da TV Escola, Sala de Leitura, Biblioteca, LIED e atendimento educacional especializado.

Com a melhoria do atendimento desses ambientes educacionais, tem-se uma escola com todos os seus setores interligados pela internet, o que vem facilitando a comunicação interna e o processamento das informações visando oferecer atividades alternativas aos alunos e a melhoria do atendimento ao público.

Atualmente a escola conta com sessenta e quatro professores do quadro efetivo. Dos professores, sessenta e dois possuem licenciatura plena e dois estão em processo de graduação. Quinze docentes possuem curso de especialização, e dois concluíram o curso de mestrado. A gestão da escola está sob o comando da diretora Andréia dos Santos da Silva e da diretora adjunta Inês da Fonseca Ramos, auxiliados pelos coordenadores pedagógicos, pela Secretária escolar e outros colaboradores.

A concepção de educação da escola considera a ação humana criadora e transformadora da realidade, adotando a filosofia crítica social dos conteúdos, tendo como pretensão ser um modelo de escola democrático que realiza seu trabalho de maneira eficaz, primando pela qualidade e criatividade de seus membros. Tendo como missão socializar o saber cultural, a ciência, a técnica e a arte, incorporando em seu processo pedagógico, o desenvolvimento das ações que levem o educando a conhecer a si mesmo para agir no seu meio sociocultural e transformá-lo.

3.3 - A AMOSTRAGEM

A amostra enquanto parte do universo pesquisado, foi definida como não probabilística, visto que os elementos não foram selecionados aleatoriamente para observação e aplicação de entrevistas e questionários, e sim foram definidos previamente como foco de pesquisa da referida escola, sendo os mesmos: o coordenador pedagógico, representando 100% desses profissionais na escola, 02(dois) professores de educação física do ensino fundamental II representando 100% desses profissionais desse nível de ensino na escola e 10(dez) alunos de cada turma de cada serie (5ª a 8ª) do turno da manhã num total de 40(quarenta) alunos, representando 10% dos alunos dessas modalidades de ensino pertencentes ao turno da manhã, com idade entre dez e 15 anos, com vistas a registrar e analisar as questões envolvidas no cotidiano escolar.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

4.1 DA COLETA DE DADOS

A coleta de dados foi desenvolvida no período de Março a Junho de 2012, Neste tempo, os instrumentos e a coleta do material ocorreram a partir de algumas fases, que se deram de forma bem dinâmica e diversificada, não havendo necessidade de identificação, pois a pretensão seria garantir o anonimato aos participantes.

A primeira fase deteve-se na utilização da técnica de observação participante, desenvolvida no ambiente escolar junto ao trabalho dos professores da disciplina de educação física do Ensino Fundamental II no turno da manhã. Nesta etapa fez-se uso de gravador e máquina fotográfica como recursos auxiliares no registro dos fatos principais para a pesquisa.

Na segunda fase, foi feito um levantamento bibliográfico de autores que pudessem sustentar as observações e a coleta de dados levantados na escola. Para isto, alguns autores como: Vygotsky (1994), Piaget (1987), Macedo (2005), Fortuna (2001), Kishimoto (1993) entre outros, serviram como referencia, pois estes autores em seus estudos norteiam os pressupostos básicos da prática pedagógica no cotidiano escolar como forma de se adentrar no universo científico da temática estudada.

Na terceira fase, após ter-se analisado o campo teórico, partiu-se para a aplicação de questionários (anexos I,II e III) com aproximadamente dez (10) perguntas com questões abertas e fechadas junto ao corpo técnico, professores de educação física e alunos, visando o levantamento de informações sobre o tema envolvido. Conforme Silva e Silveira (2007, p.159) as perguntas abertas e fechadas colocados nos questionários consiste: “num conjunto de questões pré-elaboradas, sistemática e sequencialmente, e, dispostas em itens.”

Na quarta fase houve uma intervenção na referida escola. Através da aplicação de planos de aula que contemplou o conteúdo da disciplina, mas de forma lúdica, como alternativa auxiliar que viesse motivar e proporcionar aos

alunos uma melhor utilização das aulas. Usando-se para isso diversas técnicas, dentre elas o diálogo, atividade prática (jogos e brincadeiras), técnicas de relaxamento e momento de reflexão. O objetivo desta intervenção foi partir para uma alternativa que pudesse auxiliar os professores na sua prática educativa, oportunizando ao aluno a ampliação de conhecimentos através dos jogos e das brincadeiras.

Sendo que os resultados foram analisados e interpretados de forma crítica e responsável para que no final seja feita a relação entre a problemática do alto índice de reprovação de alunos na disciplina de educação física e a hipótese, de que as atividades lúdicas de forma geral contribuem muito para o aperfeiçoamento do processo educacional, pois, motiva e estimula os alunos, serve de suporte aos professores e facilita a troca de informações.

4.2 DAS TÉCNICAS

Esta fase do trabalho de pesquisa consistiu num levantamento bibliográfico de autores que deram sustentação as observações e a coleta de dados levantados na escola, como forma de adentrar no universo científico da temática estudada na apresentação dos dados levantados, análise e interpretação do material coletado. O que se deu por meio de Tabelas, Figuras e tabulações sistematizando o levantamento de informações, como também foi feito uma análise qualitativa, comparando os dados com as leituras bibliográficas referenciadas no levantamento teórico deste estudo.

Para que a abordagem se desenvolvesse de acordo com o caráter qualitativo, direcionou-se que após a coleta de dados fosse utilizado, as técnicas de interpretações dos resultados obtidos com o público alvo da pesquisa, de forma clara e objetiva. Esta abordagem também se estendeu até o caráter quantitativo, já que as respostas dos entrevistados e questionados foram transformadas em números exatos.

Esta pesquisa teve como base o método indutivo, pois seria complicado pesquisar a parte total dos interessados sobre o tema proposto, dessa forma foi

analisada uma parte, no caso a amostra, para se chegar a um consenso geral sobre a aplicabilidade da ludicidade nas aulas de Educação Física na Escola Raimunda dos Passos Santos, servindo de base para novos estudos referentes a essa temática.

Por isso pode-se afirmar que a finalidade desta etapa constitui-se em expor a realidade da instituição escolar, no que condiz a utilização de práticas lúdicas nas aulas de educação física, para se chegar a um consenso sobre a sua aplicabilidade de forma satisfatória, visando à transformação da sociedade dentro do princípio da ludicidade e do prazer, o que possibilitará desenvolver reflexão e análise das variáveis que permeiam o planejamento de ensino do professor e o desenvolvimento do aluno, e ainda como parte integrante do projeto pedagógico da escola, onde a efetivação dessas ações caminha em busca de uma democracia escolar que deve ser vivenciada em função da cidadania.

4.3 APRESENTAÇÃO DOS DADOS

Para efetivação desta pesquisa foram elaborados três tipos de questionário com perguntas abertas e fechadas, um tipo para os alunos, outro para os professores e um para a coordenação pedagógica. E ainda a entrevista com os professores e o coordenador pedagógico.

A formulação dos questionários obedeceu a um método diferenciado para educadores (Corpo-Técnico e Professores) e alunos, ainda que estes questionários se relacionassem. Para que se pudessem preencher as necessidades desse trabalho, as questões foram feitas de forma que os questionários ou suas respostas pudessem ser confrontados, percebendo assim, as diferenças e semelhanças que havia entre eles.

Após coleta de dados das amostras através dos questionários aferida aos alunos, professores e coordenação pedagógica, foi feita a tabulação dos resultados das perguntas mais relevantes para a pesquisa, como segue na apresentação da tabela 1:

Tabela 1 – Tabulação das perguntas do questionário com os alunos

Questões	S	N	ÀV	R
Você gosta das aulas de Educação Física?	37	0	03	0
Você acredita que a disciplina educação física é importante?.....	40	0	0	0
Com que frequência você participa das aulas de Educação Física?..	20	0	10	10
São desenvolvidas atividades lúdicas nas aulas de educação Física.	15	5	13	07
Com que frequência o professor utiliza o lúdico nas aulas de Educação Física?.....	15	0	12	10
Com que frequência você aprende quando o professor utiliza o lúdico nas aulas de educação física.....	25	03	12	0
Você consegue perceber a falta de interesse de algum colega em participar das atividades lúdicas.....	18	05	08	09
Você prefere aulas de educação física com ou sem dinâmicas lúdicas	19	0	12	09

Fonte: Produção da autora. 2012,

Nota: usar: S (sempre), N (nunca), A V(às vezes) e R (raramente) . Dado numérico igual a zero não resultante de arredondamento

De acordo com os dados acima teve-se como resultado o seguinte: Quando perguntado aos alunos se eles gostavam da aula de educação física a maioria substancial disse que sim e apenas uma pequena minoria disse que as vezes gostam de participar dessas aulas. Sobre a disciplina ser importante todos disseram que sim, sendo algumas das respostas: “*sim, ajuda no físico e faz bem pra nossa saúde*”(aluno da 6ª série); “*sim, porque deixa o corpo bonito e porque vou ser jogador de futebol*”(aluno da 8ª série).

E quando perguntados com que frequência eles participam das aulas a metade disse que sempre, e a outra metade optou pelas alternativas às vezes e raramente. Percebe-se com isso que muitos alunos não têm interesse pela disciplina de educação física.

Com relação às questões sobre se são desenvolvidas atividades lúdicas nas aulas de educação física, e com que frequência essas atividades são realizadas pelo professor foi possível observar que os alunos não costumam ter esse tipo de atividade durante as aulas, configurando que a educação física desenvolvida na escola é o esporte em si mesmo, caracterizando um quadro desanimador com relação ao lúdico na aprendizagem, daí muitos alunos não terem interesse pela disciplina.

E quando perguntado aos alunos se eles preferem aulas com ou sem dinâmicas lúdicas e se conseguem aprender com esse tipo de aula. A maioria converge para respostas positivas. Sendo algumas respostas: *“Com atividades lúdicas, porque a gente aprende mais fácil”* (aluna da 5ª série); *“Com dinâmicas lúdicas porque é mais divertido e fica mais fácil de aprender”* (aluno da 7ª série).

Percebe-se nas respostas dos alunos que a Ludicidade pode ser fator determinante no processo ensino aprendizagem, deixando claro a influência positiva dessas atividades que ao serem integradas ao ensino, o principal aspecto é a possibilidade de estabelecer um espaço de convívio agradável, verdadeiramente interativo, em que os agentes da sala de aula se mostrem em sua personalidade, como quem sente, brinca, chora, sorrir, imagina, inventa.

E quanto ao fato de perceberem no comportamento dos colegas a falta de interesse em participar de atividades lúdicas, a maioria dos alunos marcou a alternativa sempre. Esse resultado substancialmente negativo demonstra claramente o grau de envolvimento que os professores conseguem impingir em seus alunos quando da realização de alguma dinâmica lúdica.

Nesse contexto a sala de aula deve ser um ambiente prazeroso onde o aluno sinta alegria em fazer parte da mesma, para isso, portanto, faz-se necessário que o professor disponha de mecanismos que leve o aluno a se envolver plenamente. E é nesse contexto que a ludicidade vem se apresentar como esse objeto que fará a ruptura entre a rotina cotidiana e os meios ultrapassados que tem se perpetuado ao longo da história da educação. Propondo assim uma alternativa prazerosa e dinâmica para que o educando sinta vontade de voltar para a sala de aula no dia seguinte.

A seguir será apresentado na tabela 2 a tabulação dos dados obtidos com as entrevistas e os questionários destinados aos professores de educação física e a coordenadora pedagógica da escola pesquisada.

Tabela 2 – Tabulação das entrevistas e questionário com os Professores e técnico pedagógico.

Questões	S	N	ÀV	R
Frequência da aplicabilidade do lúdico nas aulas de Educação Física	03	0	0	0
Frequência de atualização participando de eventos e fazendo leituras ligados a educação física.....	03	0	0	0
Ludicidade como fator determinante no processo ensino aprendizagem.....	02	0	01	0
Frequência de atividades lúdicas no planejamento.....	02	0	01	0
Falta de interesse de algum aluno em participar das atividades	0	0	02	01

Fonte: Produção da autora. 2012

Nota: usar: S (sempre), N (nunca), A V(às vezes) e R (raramente). Dado numérico igual a zero não resultante de arredondamento.

Ao analisar os questionários e as entrevistas com os professores de educação física e a coordenadora pedagógica observou-se que os mesmos têm formação acadêmica em nível superior e pós-graduação cada um na sua área e que se atualizam com frequência participando de eventos e fazendo leituras ligadas a área da educação física. E que percebem a ludicidade como um fator importantíssimo no auxílio da aprendizagem nas aulas de educação física.

Porém não consegue explicar claramente os fatores que levam os alunos a desmotivação para frequentar as referidas aulas, conforme exemplo: *“Eu sempre incluo atividades lúdicas pra ver se esses alunos se interessam, mas eles não querem nada.”*(fala do professor); *“Observo a maioria dos alunos*

participando, mas sempre tem aqueles que não gostam e agente não pode obriga-los e eles sabem que podem ficar reprovados”(fala da coordenadora).

Ao questionar os professores e a técnica sobre com que frequência o lúdico é aplicado nas aulas de educação física, se consta no planejamento esse tipo de atividade e se conseguem perceber a falta de interesse de algum aluno em participar das atividades as respostas foram duvidosas, pois um professor optou pela alternativa raramente, o outro e a coordenadora pela alternativa às vezes. Com estas respostas divididas percebe-se que falta planejamento na escola, pois fica claro que sempre algum aluno não se interessar por uma ou outra atividade, sendo constatado pelo grande número de evasão e reprovação dos alunos.

Se o objetivo da Educação Física, enquanto processo educacional, não é a simples aquisição de habilidades, mas sim contribuir para o desenvolvimento das potencialidades humanas. Nesse sentido tanto os esportes coletivos quanto os individuais possibilitam o empenho do trabalho em grupo uma vez que sua prática pode promover intervenções quanto à cooperação, convivência, participação, inclusão e principalmente o lúdico entre outros.

Sendo assim, cabe ao professor a iniciativa de inovar ou renovar o conteúdo a ser ensinado para os alunos. Como demonstrado nas informações acima na Tabela 1 que os alunos aprendem mais quando são incluídas atividades lúdicas. Sem mencionar que os mesmos desenvolverão comportamentos singulares que contribuirão para a produção criativa e o encorajamento do processo criativo em sua totalidade bem típicos dos jovens.

Pois sabe-se que no ato de brincar e jogar, é possível ordenar o mundo ao redor, assimilar experiências e informações e, sobretudo, incorporar atitudes e valores. Pode-se enfatizar que mais do que a mera repetição de exercícios físicos, a atividade lúdica muito mais colabora para uma boa qualidade de vida dos seres humanos. Através dela, os alunos ultrapassam as barreiras da competição e aprendem aquilo que de fato interessa para sua educação.

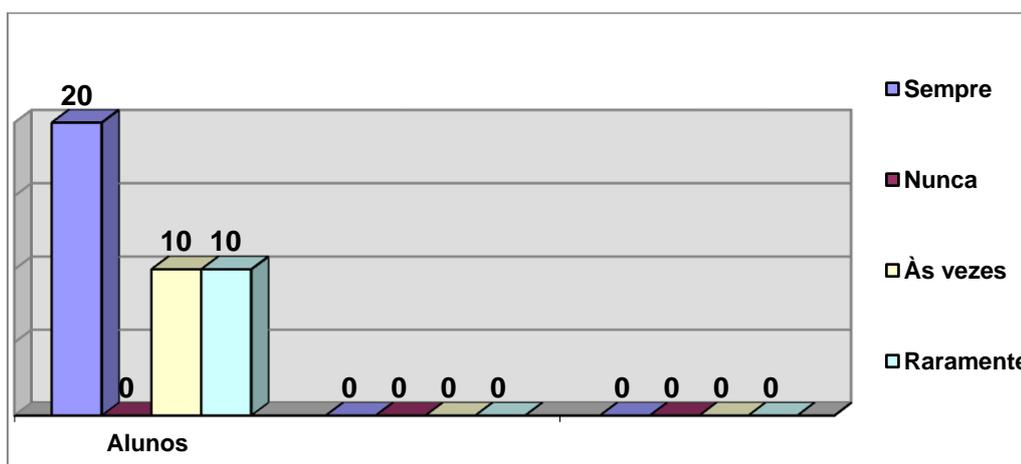
4.4 DA APLICAÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS

As respostas dos questionários aplicados na escola Raimunda dos Passos Santos feitas para alunos, professores e corpo técnico resultaram na construção de Figuras que foram elaboradas com o propósito de facilitar a leitura dos dados coletados e que serão discutidos para se chegar a um parecer final sobre a aplicabilidade da ludicidade nas aulas de Educação Física.

Foram elaboradas 04 (quatro) Figuras que representaram as perguntas que se apresentaram com um caráter mais relevante para serem utilizadas na análise da pesquisa, não querendo desmerecer os outros questionamentos, muito menos as respostas dos entrevistados, mas as questões escolhida para a análise foram satisfatória para se chegar a um parecer final.

Para uma melhor compreensão sobre as análises das Figuras que configuram os resultados obtidos com a pesquisa, será adotada uma ordem onde cada resposta será indicada por uma cor diferente, de acordo como segue: a resposta SEMPRE será apresentada pela cor azul, o NUNCA pela cor vermelha, o ÀS VEZES pela cor amarelo e RARAMENTE pela cor verde claro.

FIGURA 1 – Participação dos alunos nas aulas de educação física



Produção da autora, 2012.

Observou-se na Figura 01 que 50%(20) dos alunos pesquisados disseram que sempre participam das aulas, enquanto que 25%(10) escolheram

a alternativa às vezes e outros 25%(10) responderam raramente. Ao responderem de forma bastante duvidosa e diversificada demonstrou que os alunos nem sempre participam dessas aulas, bem como algumas vezes não gostam quando são desenvolvidas. Os alunos que ficaram com a segunda e terceira opção assim o fizeram porque não se interessam pela disciplina.

Percebeu-se aqui que muitos desses alunos compreendem a disciplina educação física apenas como um espaço estrutural de transmissão de conhecimento, e não como espaço de criação de vivência que irão marcar os alunos de forma significativa e definitiva, uma vez que:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem dela vivencia, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de olhar para o outro, momentos de vida. (LUCKESI, 2000, p 39).

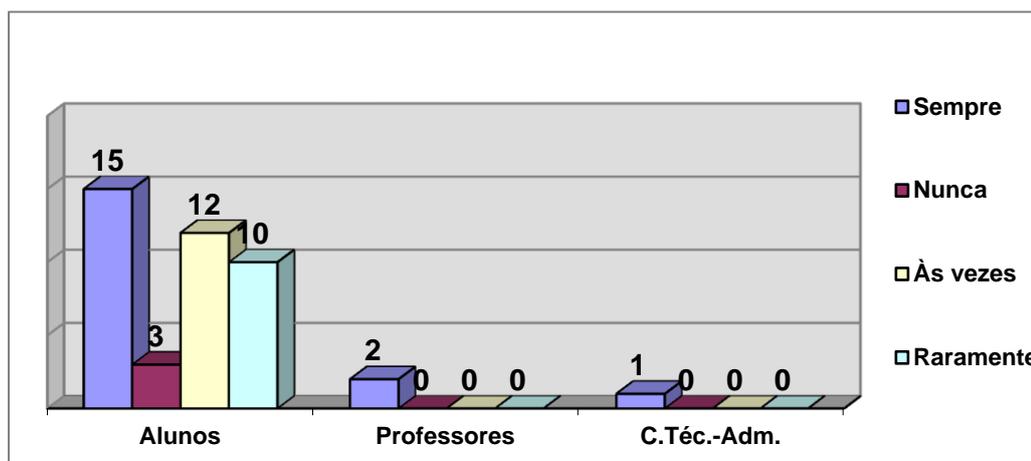
O que se pode observar diante deste quadro é a falta de incentivo para que os alunos descubram uma educação física voltada para uma nova realidade, onde se possam vivenciar atividades que possibilitem um contato maior com o próximo, evidenciando dessa forma valores éticos e morais, como o respeito, que contribuem para a formação cidadã.

Vale ressaltar que as atividades lúdicas são de suma importância para o desenvolvimento humano e que através de sua utilização nas aulas de educação física poderão fazer com que além de um aumento significativo da participação dos alunos, ocorra o aperfeiçoamento em aspectos importantes do desenvolvimento, como o moral, o social, o físico, o afetivo e o intelectual dos alunos.

Para que as atividades lúdicas sejam aplicadas de forma eficaz, os professores de educação física devem estar preparados para abordá-las continuamente e não apenas em diferentes ocasiões, pois, deve-se fazer dessa nova conjuntura educacional, uma prática recorrente. Somente desta forma a Educação Física atenderá de fato sua verdadeira finalidade, de preparar pessoas para as diferentes esferas da vida.

Usando uma metodologia onde está inserida a ludicidade, como observa-se nas respostas dos alunos na figura 1 acima que gostam de participar das aulas é possível aumentar a produtividade e o tempo é mais proveitoso pelo alunado. O tempo que se ganha em relação ao ensino tradicional com a melhoria da disciplina da classe, promoverá um maior desenvolvimento dos alunos nas atividades.

FIGURA 2 – Frequência da aplicabilidade do ludico nas aulas de educação física



Produção da autora, 2012.

A partir das respostas observadas na Figura 2, apenas 37%(15) dos alunos optaram pela alternativa sempre, contrastando com 30%(12) que disseram às vezes, outros 25%(10) responderam raramente e 8%(03) disseram que nunca o professor utilizou atividades ludicas como brincadeiras nas aulas para ensinar algum conteúdo.

As respostas a essa pergunta corrobora com as contidas na resposta anterior, ou seja, observa-se aqui também a percepção negativa da maioria dos alunos quanto à aplicabilidade contínua de atividades ludicas nas aulas de educação física. E novamente percebe-se que esta ausencia se dá na falta de planejamento do professor voltado para uma educação integral e da falta também de acompanhamento e orientação por parte da coordenação pedagógica ao professor.

Sobre a mesma pergunta feita aos professores, estes responderam assim: 100%, ou seja, os dois (02) professores, disseram que sempre

desenvolvem essas atividades. E a resposta do profissional do corpo técnico-administrativo equivale a resposta dos professores, de que sempre são desenvolvidas no planejamento do professor essas atividades, porém observa-se que as respostas dos professores e do técnico não correspondem as respostas dos alunos.

Percebe-se com isso um distanciamento entre teoria e prática, ou seja, a práxis educacional não acontece na escola. Já que o professor tem uma função muito importante e de grande responsabilidade dentro da escola, pois sua interação com o educando se reflete no desenvolvimento cognitivo.

É preciso que o educador proporcione um clima agradável para o processo ensino-aprendizagem, estimulando seus educandos a pensarem, a criarem e se relacionarem de forma harmoniosa e tranquila, transformando o espaço escolar em algo atraente e interessante, bem como relacionar o conteúdo com aquilo que o aluno já sabe, dando-lhe a capacidade de ampliar a construção do seu conhecimento. Diante deste pressuposto observa-se a evidência de que é preciso orientar e acompanhar o planejamento do professor, uma vez que entende-se por atividades lúdicas todas aquelas que:

Propiciem a vivência plena do aqui-agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades. (FORTUNA, 2001, p 116).

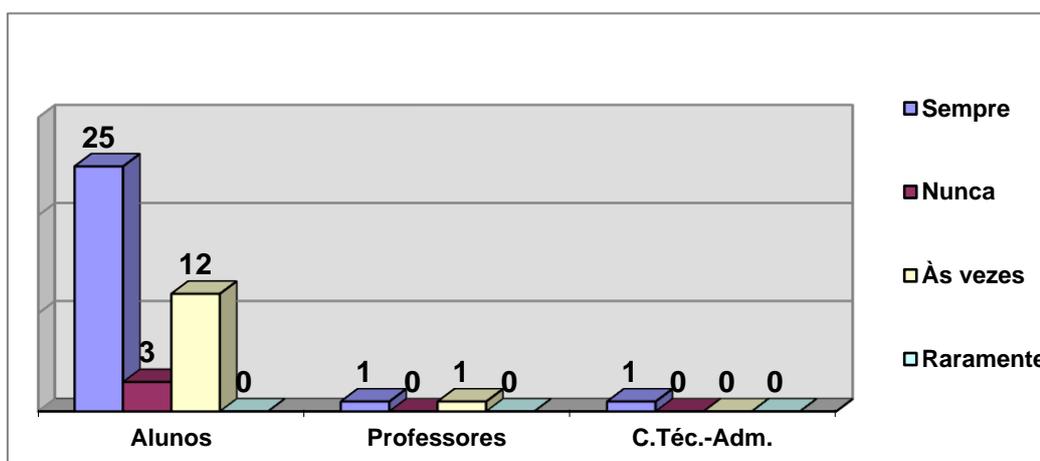
Todos esses pontos destacados acima evidenciam o que seria uma aula lúdica, com seus objetivos bem definidos e com uma aplicabilidade dentro da realidade da escola e dos alunos, pois não haverá resultados satisfatórios se no planejamento do professor está inserido um contexto onde não existem atividades voltadas para o lúdico. Por isso no desenvolvimento das aulas de educação física o que se observa é que a frequência com vem sendo aplicada a ludicidade ainda está longe de ser considerada a ideal.

Então, a figura do professor mais do que nunca será indispensável nesse processo, pois, é ele quem diariamente se dedica em tornar possível o

processo de ensino-aprendizagem. Porém ele terá a necessidade de rever sua prática pedagógica de modo a inserir adequadamente o uso das atividades lúdicas em suas aulas, além de fazer com que os alunos interajam mais com os conteúdos abordados de forma mais dinâmica. Assim, a ludicidade terá cada vez mais relevância para o contexto escolar.

Com isso, o professor deixa de ser um simples repetidor de ideias quando ele passa a planejar suas aulas além daquilo que é permitido pela tradição, mesmo porque é importante que o aluno se sinta parte desse processo, dessa forma tudo deve ser contextualizado com sua realidade. Porém, essa não é uma tarefa muito fácil, pois, o professor vem de uma cultura de transmissão dos saberes, onde os alunos devem assimilar aquilo que é repassado em sala de aula sem qualquer tipo de mudança dos conteúdos. Talvez por esse motivo seja muito difícil abrir espaço para o novo.

FIGURA 3 – Ludicidade como fator determinante no processo ensino-aprendizagem e se os alunos aprendem com atividades lúdicas.



Produção da autora, 2012

Quando perguntado aos alunos se a ludicidade é fator determinante para o processo ensino-aprendizagem, observou-se na Figura 3 que 62%(25) escolheram a alternativa sempre e 30%(12) escolheram a alternativa às vezes e 8%(03) disseram que nunca. Portanto, as respostas traduzem o grau de entendimento dos mesmos sobre o assunto, Com isso, observou-se na argumentação da maioria alunos que quanto maior a importância que a escola

dá para o desenvolvimento lúdico do aluno, mais eles desenvolvem-se cognitivamente.

Quanto aos doze alunos restantes, ficou claro que estes não atribuem a ludicidade uma ou outra aprendizagem que tenham na escola e quanto aos tres alunos que disseram que nunca aprendem com a ludicidade é porque não se interessam pelas atividades.

Sobre a mesma questão perguntada aos professores, um deles, representando 50%, optou pela alternativa sempre. Isso demonstra a compreensão que esse professor tem quanto à importância da ludicidade como aspecto preponderante em todo o processo ensino-aprendizagem. E quanto ao que respondeu que as vezes, sendo também 50% é porque não acredita que essas atividades podem ajudar na aprendizagem. Quanto a profissional do corpo técnico-administrativo, o mesmo acredita que a ludicidade é imprescindível para o processo ensino-aprendizagem respondendo 100% que sempre.

Aqui se observa novamente uma maioria dos entrevistados e questionados respondendo positivamente para uma questão que figura com grande importância para o desenvolvimento cognitivo do aluno. Essa resposta, obviamente vem do entendimento das grandes teorias pedagógicas que referendam o tema hora analisado, uma vez que, embora formuladores de teorias diferentes, ambos, tanto Piaget(1987) quanto Vygotsky(1994) compartilhavam a mesma opinião sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento cognitivo do aluno.

Segundo Piaget(1987), o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade, onde afirma que: “A atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais, sendo por isso, indispensável à prática educativa”. (p 58).

Logo a ludicidade apresenta-se como mais uma ferramenta que o professor pode usar para o desenvolvimento de suas atividades sem que venha provocar prejuízo no processo de ensino aprendizagem, já que o

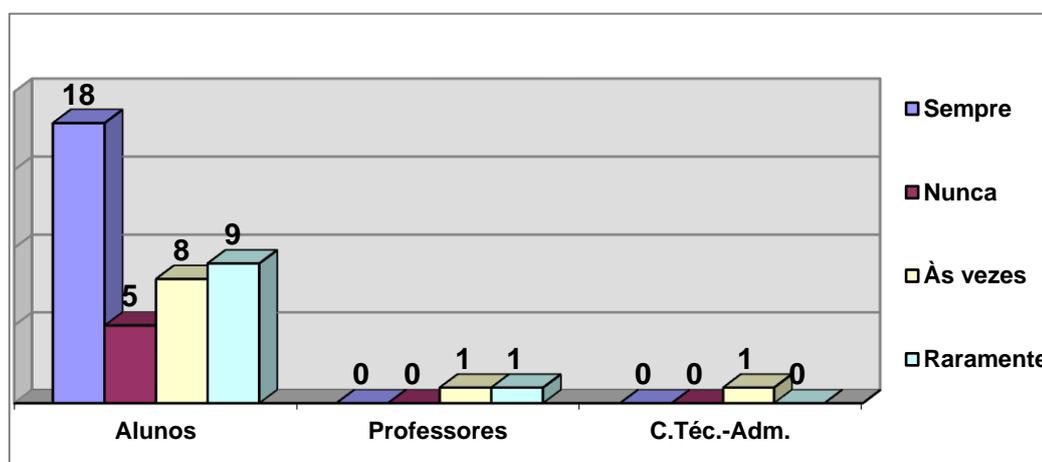
educando quando vivencia atividades lúdicas tem a possibilidade de conhecer novas formas de aprender com prazer.

Sem deixar de mencionar que as atividades lúdicas podem intensificar as relações entre professor/aluno, os aspectos afetivos, emocionais, a dinâmica das manifestações da sala de aula, sendo usado como pressupostos básicos para o processo da construção do conhecimento e da aprendizagem, que pode melhorar o nível de rendimento nas aulas. Com isso pode-se afirmar que a ludicidade é um aspecto indispensável de motivação para processo de ensino e aprendizagem.

Outro ponto relevante, diz respeito à construção do conhecimento que exige uma escola mais contextualizada, motivadora, dinâmica e interessante, pois assim o aprendizado se torna sinônimo de prazer, realização e novas descobertas. Através do lúdico é possível que o educando aprenda determinado conteúdo mais facilmente, pois pode interagir e construir novos aprendizados.

E, além disso, os parâmetros curriculares nacionais (pcns,1998) propõem uma prática educacional adequada à realidade do mundo, ao mercado de trabalho e à integração do conhecimento com a realidade. Pode-se dizer então, que o emprego efetivo das atividades lúdicas na escola é uma condição essencial para a inclusão mais completa do cidadão nesta sociedade.

FIGURA 4– Falta de interesse dos alunos em participar das atividades



Produção da autora, 2012.

Sobre o questionamento se os entrevistados conseguem perceber no comportamento de algum aluno a falta de interesse em participar de atividades lúdicas, as respostas foram registradas na Figura 4, onde 45%(18) dos alunos marcaram a alternativa sempre e 20%(08) disseram às vezes, enquanto que 23%(09) disseram raramente e apenas 12%(05) disseram que nunca. Esse resultado também substancialmente negativo demonstra o grau de envolvimento dos professores com relação aos seus alunos quando da realização de alguma dinâmica lúdica.

Isso está demonstrado também na mesma questão destinada aos professores, sendo as respostas: um professor optou pela alternativa raramente, e outro pela alternativa às vezes, ficando aqui claro que sempre algum aluno não se interessa por uma ou outra atividade e isso se dá de maneira muito comum. Essas alternativas e opiniões são também compartilhadas pela profissional do corpo técnico administrativo, o que optou pela alternativa às vezes, o que caracteriza que quase sempre se percebe desinteresse de algum aluno por alguma atividade que esteja sendo desenvolvida.

Novamente vê-se evidenciado que a desmotivação dos alunos pode ser consequência também da falta de incentivo e apoio para o professor. Pois mesmo a ludicidade sendo importante para a aprendizagem, muitos fatores devem ser levados em consideração mediante a utilização dessas atividades em âmbito escolar, pois, primeiramente é importante verificar se a escola possui estrutura adequada para a inserção destes novos recursos. Depois, o professor que é personagem fundamental nesse processo também deve estar preparado para essa nova realidade.

Além disso, é necessário que haja suporte dos órgãos responsáveis para que esse fato se torne possível. Isto quer dizer que o professor não é o único que deve se adequar a esse novo contexto escolar, mas todos os envolvidos com a construção do conhecimento, como os alunos, o corpo técnico, a direção da escola, bem como toda a comunidade.

Algumas atitudes podem ser tomadas para que se obtenha uma escola de qualidade, e isso inclui participação ativa da sociedade, pois, tudo o que

acontece na escola diz respeito a todos, com isso, a introdução de atividades lúdicas nas aulas não se resume apenas em disponibilizar algumas bolas, colchonetes, raquetes, cordas, entre outros recursos didáticos.

Aqui novamente vê-se evidenciado que se percorrido caminhos claros e objetivos quanto à aplicabilidade da ludicidade como instrumento didático-pedagógico, ter-se-á resultados positivos não somente quanto à participação dos alunos nas atividades propostas, bem como, ambas as partes se sentirão motivadas no desenvolvimento de tais atividades. Tânia Fortuna (2001) ressalta que:

Em uma sala de aula ludicamente inspirada, o professor se torna mediador do processo, ao renunciar à centralização e passa a reconhecer que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, tornando-se sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade devem ser constantemente estimuladas. (p 122).

Desta forma o educador deve encarar a ludicidade como uma ferramenta essencial do processo ensino aprendizagem e que o sucesso do educando e o seu depende dessa disponibilidade de fazer diferente a cada dia. Diante de tais constatações, cabe ao educador, adotar uma posição crítica e autocrítica, revisar os fundamentos de suas práticas mais frequentes e começar a modificar suas abordagens didáticas a fim de torná-las compatíveis com a potencialidade de cada aluno, proporcionando assim aprendizados significativos para seu desenvolvimento integral.

Para tanto a escola deve ser transformada nesse espaço diferenciado e propício de convivência social, onde o aluno procura, além do aprendizado e o diploma exigido pelo mercado de trabalho, identidade e relações. Espera-se dela, embora não apenas dela, que contribua para a qualificação da cidadania, aquisição do conhecimento, compreensão de ideias e valores, formação de hábitos de convivência num mundo cambiante e plural, sendo entendidas como condição para que essas formas de exercício da cidadania não produzam novas segmentações, mas contribuam para tornar a sociedade mais justa, integrada, solidária e transformadora de uma nova realidade.

4.5 INTERVENÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR

Diante da problemática detectada na escola campo e análise feita dos questionários e observação, em relação ao alto índice de reprovação e dependência de alunos nas series finais do ensino fundamental na disciplina de educação, foi possível concluir que esse fato se dava principalmente em função do aluno não ter interesse em frequentar as aulas.

Em conversa com o professor e a coordenadora pedagógica foi elaborado e executado um plano de aula que contemplasse o conteúdo da disciplina de forma lúdica. Essas aulas se deram no período de 11 a 15 de junho de 2012. E teve o objetivo de utilizar a atividade lúdica como alternativa auxiliar que viesse motivar e proporcionar aos alunos uma melhor utilização das aulas. Usando-se para isso diversas técnicas, dentre elas:

- a)** Diálogo com os alunos;
- b)** Atividade prática (jogos e brincadeiras)
- c)** Técnicas de relaxamento;
- d)** Momento de reflexão;

Apresentou-se neste plano de aula um material organizado onde se buscou nos jogos e brincadeiras o exercício livre de habilidades essenciais para a realização de atividades recreativas, oportunizando a ampliação de conhecimento através dos jogos e das brincadeiras, especialmente para aqueles alunos que vivenciam poucas situações de desafios corporais e espaciais que dificilmente teriam fora da escola.

Essas aulas se deram de forma bem dinâmicas e alcançaram cerca de 90% de participação dos alunos em todas as turmas onde foram aplicadas, uma vez que o objetivo foi ensinar o conteúdo através de atividades lúdicas que promovessem a aprendizagem, mas também a socialização, o relacionamento, a cooperação, amizade e a afetividade tão importante nessa fase da vida do adolescente, e não apenas a competição entre os alunos.

Foi possível perceber com isso que os alunos gostam muito das aulas de educação física, e que a mesma não deve ter apenas a finalidade de habilidades esportivas competitivas para os esportes de competição ou visando

a forma física. E o professor pode utilizar o jogo como instrumento de aprendizagem por possuir características que tornam a atividade gratificante, motivadora e permanente.

A partir do jogo, é possível proporcionar um ambiente que seja rico em oportunidades e altamente estimulante. E o mais importante é que as aulas não sejam meras repetições de atividades e movimentos reproduzidos pelos alunos sem compreenderem o sentido da sua realização.

Dentro dessa perspectiva, é possível alcançar o pensamento lógico de forma lúdica, integrada, sem tensões, porque é nas situações interpessoais que o ser humano se sente obrigado a ser coerente. Nessas situações de interação aprende-se a ser flexível, a aceitar o outro, compreendendo as suas limitações e construindo novos valores e aprendizagens.

Nas relações pessoais e sociais se desenvolve uma das qualidades mais importantes para a construção do conhecimento: a confiança na própria capacidade de encontrar soluções e de levantar as suas próprias perguntas, estimuladas pelos jogos e brincadeiras que possibilitam a construção de relações qualitativas ou lógicas em que aprendem a questionar os próprios erros e acertos. Através das brincadeiras, aprende-se a lidar com regras, a criar situações novas, a resolver situações-problemas e a conviver em grupo respeitando a individualidade de cada um.

Diante disso, o desestímulo dos docentes e a insatisfação dos alunos resultam em uma educação de baixa qualidade. É nessa situação que se percebe a necessidade da preparação dos docentes para esse novo contexto escolar, através de uma formação continuada e atualizações constantes. Mas é importante se ter em mente que não basta o professor saber fazer uso das atividades lúdicas, antes de tudo ele deve aprender como utilizá-las para estimular a aprendizagem dos alunos, e ao mesmo tempo ajudá-los de forma consciente. Pois na sala de aula, o professor é a autoridade, portanto, ele é quem direciona o ensino. Quando suas aulas deixam de ser produtivas, ele automaticamente precisa encontrar novos meios para chamar a atenção dos alunos.

5. CONCLUSÕES

5.1 CONCLUSÃO

Esse estudo vem mostrar que o lúdico apresenta-se como parte essencial do processo de desenvolvimento físico, psíquico e emocional do ser humano em especial do aluno em idade escolar e a ludicidade de forma geral como grande aliada do educador na sua tarefa de ensinar e do educando na sua missão de aprender.

Os estudos sistematizados neste trabalho sobre a importância da ludicidade no ensino fundamental II poderão servir como orientação e intervenção para os docentes que atuam nesta modalidade de ensino. Daí a necessidade de um estudo aprofundado não sobre o aspecto motor, que, aliás, apresenta um padrão satisfatório dos alunos em relação às habilidades de locomoção, estabilização e manipulação das atividades físicas.

No decorrer do estudo teórico e prático foi possível compreender que se tem discutido bastante sobre o processo de ensino-aprendizagem e a ludicidade, de como a escola deve ter por objetivo a construção de cidadãos participativos e conscientes, isto é, indivíduos ativos e solidários, de como a escola deve se empenhar em desenvolver atividades que tematizam as habilidades físicas, o esporte, mas também os direitos humanos, o Estatuto da Criança e do Adolescente e o respeito ao meio ambiente (natureza).

Por outro lado, constatou-se na escola campo que, apesar de haver o conhecimento docente de que a ludicidade é um tema importante a ser trabalhado na instituição, além de afirmarem que assim o fazem, nas observações de suas práticas não foi possível constatar a veracidade do discurso teórico. Este fato ainda se consolidou ao se verificar a diferença das respostas entre docentes e discentes no que diz respeito ao trabalho da aplicabilidade da ludicidade nas aulas de educação física.

Pois se constata que os motivos dessas dificuldades não seriam determinados por uma defasagem de ordem psicomotora, mas se concentra em múltiplas causas, entre elas, a ausência de práticas adequadas que

pudessem vir ao encontro dos anseios e necessidades dos alunos com ênfase maior aos conteúdos. Outro fator determinante refere-se a fatores biológicos em função da idade, e principalmente a falta de motivações e incentivos e a ausência de valores e princípios que poderão transformar-se na condição prévia para a mobilização dos alunos rumo à conquista de novos e evoluídos patamares de saberes e de habilidades.

Na aplicação dos planos de aula foi possível descobrir que a ludicidade é um rico instrumento para se trabalhar não só a educação física, mas qualquer disciplina ou conteúdo, pois facilita as atividades cotidianas transformando-as em uma vivência criativa e proporcionando ao educando momentos de alegria e descontração enquanto aprendem. E esse deve ser o incentivo que levará o educador a buscar meios que sirvam de motivação para fazer com que o aluno alcance a aprendizagem de forma satisfatória e prazerosa.

Analisando as perspectivas de Piaget, Vygotsky E Macedo entre outros autores citados neste trabalho pode-se observar o quanto a ludicidade é importante tanto no desenvolvimento cognitivo quanto no desenvolvimento social do aluno. Para estes estudiosos é possível aprender quando se brinca e se diverte, e ainda se desenvolve se socializa. Brincando se descobre o seu papel na sociedade e seus limites, exploram o mundo e assimilam a realidade em que vivem. Nesta perspectiva, a atividade recreativa na escola é um importante meio de aprendizagem, desde que não seja deixado de lado o aspecto lúdico que ela traz.

Este estudo pode concluir então, que cabe ao educador articular os processos de desenvolvimento e aprendizagem na sala de aula, orientar, mediar e ainda, propor desafios aos seus alunos, estimulando sempre a curiosidade, a criatividade e a discussão, bem como o raciocínio dos alunos.

E nesse sentido o professor torna-se responsável pela melhoria do processo de ensino aprendizagem cabendo ao mesmo a responsabilidade de buscar e desenvolver práticas didáticas em seu dia a dia que venham permitir aos discentes um melhor aprendizado. Deve ainda criar atividades que promovam a socialização entre os alunos para que ocorra o desenvolvimento.

Tudo isso deve acontecer de forma lúdica. E para reforçar esse pensamento Vigotsky (1989) faz menção a essa ideia afirmando que:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. (p. 109).

A ludicidade neste trabalho se apresenta como uma ferramenta alternativa que subsidiará o educador na sua tarefa cotidiana, contribuindo de forma positiva no que se refere ao sucesso do educando em relação à aprendizagem, pois a mesma vem suavizar a rotina diária de ambos, proporcionando prazer e alegria em seus fazeres diários.

Portanto, foi possível alcançar o objetivo principal deste estudo ao explorar a questão da aplicabilidade da ludicidade como instrumento motivador nas aulas de educação física para o desenvolvimento integral do aluno. Além disso, a hipótese lançada neste trabalho foi validada ao se constatar que as atividades lúdicas de forma geral contribuem muito para o aperfeiçoamento do processo educacional, pois, motiva e estimula os alunos, serve de suporte aos professores e facilita a troca de informações.

Porém para que a ludicidade seja aplicada de forma satisfatória nas aulas de educação física e que com isso venha alcançar a problemática deste estudo com o objetivo de reduzir o índice de reprovação na referida escola, alguns fatores devem ser observados. Como um dos grandes desafios para os educadores que buscam o novo é a alienação de alguns profissionais que fazem obstrução a qualquer movimento transformador na escola, para quebrar essa barreira o ideal seria que esses profissionais procurassem uma formação continuada, sendo este o melhor caminho para abolirem certos pensamentos que já se vincularam dentro da educação e que ainda hoje se apresentam como barreiras para a mudança.

Outro fator constatado é que a escola não possui estrutura física adequada para a inserção destes novos recursos. Além disso, observou-se que não há suporte pedagógico e administrativo ao professor para aplicar a

ludicidade em suas aulas com mais facilidade. Sendo assim acredita-se que é necessário trabalhar a motivação do aluno, mas também a do professor.

O educador deve ser mais valorizado, pois, sabe-se que a precária formação dos docentes e submissão ao ensino tradicional acarreta o desestímulo desse profissional diante do seu trabalho pedagógico realizado às vezes, em condições precárias. Essa situação acontece em várias ocasiões porque a falta de respeito com eles começa com a baixa remuneração, formação sem qualidade e, além disso, esse problema também se estende aos alunos que não adquirem uma boa educação com esses profissionais.

O professor necessita de tempo para estudo, reflexão, precisa também, inserir-se em projetos de pesquisa, ter acesso a uma biblioteca especializada e ter oportunidade de participar de cursos de atualizações. Somente dessa forma, ele poderá conquistar sua autonomia e a partir dela será capaz de produzir suas aulas de modo que estas possam tornar-se mais interessantes para os alunos e ter assim, um retorno satisfatório. Independentemente da metodologia adotada pelo professor é importante que este esteja preparado para levar adiante seu planejamento, pois, toda e qualquer aula deve ser realizada de forma consciente e não mecânica.

Para criar um ambiente de aprendizagem em que às necessidades e objetivos sejam plenamente satisfeitos, onde possa ocorrer uma aprendizagem ativa, o brincar deve ser um meio natural da prática pedagógica do professor, isso exige uma postura de sensibilidade, uma mudança interna, onde a afetividade é a palavra-chave.

A afetividade é estimulada por meio da vivência, a qual o educador estabelece um vínculo de afeto com o educando. O aluno necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo do aprender.

Como confirma Passareli (2001): “A ludicidade entra para auxiliar o individuo a produzir com menos ansiedade”. (p.74). por isso, cabe à escola

incluir a dimensão lúdica no processo ensino aprendizagem. Talvez essa seja a grande oportunidade da escola: admitir a imaginação e a afetividade, como aliados no ensino. Daí a validade dos jogos, motivo de muito prazer e divertimento. O que levará o aluno a construir seus caminhos pela intermediação no processo de construção do conhecimento. Isso se deve ao aparato da ludicidade, à instauração de um espaço onde o indivíduo-aluno se expõe e cria; sobretudo aos laços interativos de afetividade.

5.2 PERSPECTIVAS DE TRABALHOS FUTUROS

A escola estudada apresenta certo desânimo com a presença da ludicidade nas aulas de educação física. Um dos prováveis motivos do atual quadro desanimador em relação ao lúdico é a ausência, ou tratamento equivocado dele. Esse equívoco advém de uma perspectiva na qual o jogo é compreendido como simples instrumento para alcançar objetivos educativos. Assim o conhecimento é apresentado aos estudantes, segundo Perroti (2005): “como algo cinzento, sisudo e sem vida [...] a escola trata o conhecimento como objeto rígido que não pode ser penetrado com instrumentos da emoção, da imaginação, da sensibilidade, da invenção”.(p. 26-30)

Diante do exposto, acredita-se que a escola possa elaborar e programar projetos com atividades que proporcionem prazer e promovam a participação do aluno nas ações da escola, bem como utilizar de forma democrática as estruturas verticais criadas pelo estado como conselhos escolares, grêmios, associação de pais e mestres (APM) entre outros. Bem como valorizar a cultura da periferia e dos jovens. Há de se romper com a educação elitista e conteudista, que pelo próprio nome propõe divisão e exclusão facilitando o conhecimento e a aprendizagem.

Sendo assim, como sugestão para trabalhos futuros, tem-se a proposta da aplicação de uma pesquisa que vise observar e analisar a implantação e execução de atividades lúdicas na escola em todos os segmentos e disciplinas, para o melhoramento desse processo, para isso, têm-se os seguintes objetivos:

- Analisar a interferência da falta de motivação no processo de ensino-aprendizagem através de contribuições de estudos que consigam fazer uma ponte entre professores e alunos, buscando sempre o desenvolvimento da aprendizagem do aluno;
- Ajudar os professores a construir uma proposta pedagógica, de modo que possam desenvolver melhor a ludicidade nas suas aulas.
- Elaboração de projetos de inclusão social através do esporte na escola para estimular cada vez mais os governos Federal e Estadual, a investirem nesse processo.

Daí a necessidade da defesa neste estudo de uma metodologia em que o brincar é a ludicidade do aprender. Dentro dessa perspectiva, é possível alcançar o pensamento lógico de forma lúdica, integrada, sem tensões, uma vez que e segundo Kami(1991) a lógica não se desenvolve sem a interação social, porque é nas situações interpessoais que se sente, se aprende a ser coerente com as situações desafiadoras do cotidiano.

Nessas situações de interação o aluno aprende a ser flexível, a aceitar o outro, compreendendo as suas limitações e construindo novos valores e aprendizagens. Nas relações sociais é que se desenvolve uma das qualidades mais importantes para a construção do conhecimento: a confiança na própria capacidade de encontrar soluções e de levantar as suas próprias perguntas, estimuladas pelos jogos e brincadeiras que possibilitam a construção de relações qualitativas ou lógicas em que aprendem a questionar os próprios erros e acertos.

Na aprendizagem a motivação deve acontecer de forma positiva, se o educador souber trabalhar adequadamente esses temas, pois quando se trabalha o corpo, desenvolve-se diversas potencialidades como a criatividade, o prazer, a interação, a cooperação, entre outras.

Ao implantar um contexto motivacional, o professor estará proporcionando o desenvolvimento de atitudes positivas para a aprendizagem, incentivando a autonomia, o aumento das percepções de habilidades e

competências técnicas e táticas dos estudantes, reforçando conquistas e esforço nas aulas de educação física e proporcionando oportunidades para que estes estudantes persistam na busca da auto superação.

E assim, certamente, motivados, os alunos frequentarão as aulas, reduzindo o índice de reprovação e conseqüentemente aumentando a qualidade do ensino. Por estes motivos é que o educador deve disponibilizar-se a buscar novas técnicas que venham enriquecer sua prática pedagógica, gerando assim esse elo de prazer e alegria entre o educando e a sala de aula.

Finalizando este estudo, espera-se que este trabalho possa abrir um leque de possibilidades e discussões a respeito da temática abordada, sempre com o intuito de favorecer cada vez mais o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem através de atividades lúdicas no decorrer das aulas de Educação Física. Bem como, pretende-se trilhar esta caminhada como participante de uma comunidade educativa que visa pensar a escola como um local onde a educação seja fruto da construção e reconstrução de todos os saberes e emoções que subsidiam as relações entre professores e alunos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

COBRA, Rubens Queiroz. **A Política da Família: o pensamento de R. D. Laing**. Direitos reservados. Para citar este texto: COBRA PAGES: www.cobra.pages.com.br Internet, Brasília, 1998. ("Geocities.com/cobra_pages" é "Mirror Site" de COBRA. PAGES).

DAVIS, C. Oliveira. **Psicologia na Educação**. 2ª ed. Ver. São Paulo: Corte, 1991.

DOHME, Vânia. **O valor educacional dos jogos**. São Paulo: Informal, 2003.

DURKHEIM, Émile. **Da divisão do trabalho social**, in col. Os Pensadores. São Paulo, Abril Cultural, 1973.

FREIRE, Paulo e SHORT, Ira. **Medo e ousadia - o cotidiano do professor**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Formando professores na Universidade para brincar**. In: SANTOS, Santa Marli P. Dos (org). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

GADOTTI, Moacir. **Concepção dialética da educação**. São Paulo, Cortez, 1983.

KAMI, Contance. **A ludicidade e a importância da aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko, Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993. 13ª Edição.

KUPFER, Maria Cristina. **Freud e a educação: o mestre do impossível**. São Paulo: Scipione, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura**, 2. Ed., São Paulo, Perspectiva, 1980.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. Salvador: Gepel, 2000.

MACEDO, L. de (em coautoria com PETTY , A.- L. S. & PASSOS, N. C.). **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2005.

OLIVER, G.G.F. **Lúdico e Escola: entre a Obrigação e o Prazer**. In: MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lúdico, educação e educação física**. 2º Edição. Rio Grande do Sul: Unijuí. 2003.

OLIVEIRA, P. de S. **O que é brinquedo**. São Paulo, Brasiliense, 1984.

KISHIMOTO, Tizuko, Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993. 13ª Edição.

MAUTI, Jiron. **Construtivismo: Teoria Construtivista sócio-histórica aplicada ao ensino**. São Paulo: Moderna, 1995.

MICHEL, Maria Helena. **Metodologia e Pesquisa Científica em Ciências Sociais: Um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos**. São Paulo: Atlas, 2005.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre. Prodil, 1994.

PASSARELLI, Lílian Ghiuro. **Ensinando a escrita- o processual e o lúdico**. 3ª ed. São Paulo 2001.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

_____ **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores. (1975).

PRADO, M.E.B.B. **Articulando saberes e transformando a prática**. Boletim do Salto para o Futuro. Série Tecnologia e Currículo, TV ESCOLA. Brasília: Secretaria de Educação a Distância – SEED. Ministério da Educação, 2001.

ROMERA. L. A. Lúdico, **Educação e Humanização: uma experiência de trabalho**. In: MARCELLINO, N. C. (Org.). Lúdico, educação e educação física. 2º Edição. Rio Grande do Sul: Unijuí. 2003.

RODRIGUES, Márcio Alves. **O professor e sua prática em sala de aula**. São Paulo: Cortez, 1987.

SEVERINO, A.J.:FAZENDA,I.C.A(orgs.). **Conhecimento, pesquisa e educação**, Campinas, São Paulo, Papyrus, 2001.

SILVA, E. N. **Recreação e Jogos**. 2ª ed. Rio de Janeiro, Sprint, 1999.

SILVA, José Maria da; SILVEIRA, Emerson Sena da. **Apresentação de trabalhos acadêmicos: normas e técnica**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

PASSARELLI, Lílian Ghiuro. **Ensinando a escrita- o processual e o lúdico**. 3ª ed. São Paulo 2001.

PERROTTI, Edmir. **”Elementos para debate: a escola como oficina lúdica”**. UNICSUL/SP, 1995.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 10ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. **Brinquedoteca: Sucata vira brinquedo**. 2ª reimpressão. Artmed. Porto Alegre, 2002.

VIEIRA, Leocilea Aparecida. **Projeto pesquisa monografia - o que é? Como se faz?**. 2a ed.: Curitiba: Editora Autos, 2003.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fonte, 1993.

APENDICES

Apêndice I - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (alunos)

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE

O (a) Senhor(a) está sendo convidado(a) a participar do projeto: A Ludicidade nas aulas de educação Física no ensino fundamental II na escola Raimunda dos Passos Santos.

O objetivo desta pesquisa é: Compreender e analisar a importância da ludicidade nas aulas de educação física para os alunos dos anos finais do ensino fundamental, como instrumento motivador e norteador do processo ensino aprendizagem.

O(a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a)

A sua participação será através de um questionário ou entrevista; que o(a) senhor(a) deverá responder na escola no mesmo momento que receber, em no tempo máximo de 1 hora. Informamos que o(a) Senhor(a) pode se recusar a responder qualquer questão que lhe traga constrangimento, podendo desistir de participar da pesquisa em qualquer momento sem nenhum prejuízo para o(a) senhor(a). Sua participação é voluntária, isto é, não há pagamento por sua colaboração.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília – podendo ser publicados posteriormente. Os dados e materiais utilizados na pesquisa ficarão sobre a guarda do pesquisador.

Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor telefone para: Dr(a). Keila Fontana, na instituição Universidade de Brasília telefone: (61) 3107-2555, no horário: 8:00 às 12:00hs e das 14:00 às 18:00hs.

Este projeto foi Aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília. As dúvidas com relação à assinatura do TCLE ou os direitos do sujeito da pesquisa podem ser obtidos através do telefone: (61) 3107-1947.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o sujeito da pesquisa.

Alma Cláudia P. da Silva (aluno)
Nome / assinatura

Sandra Fontana dos Santos
Pesquisador Responsável
Nome e assinatura

Macapá, 08 de Setembro de 2012

Apêndice II- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE
(professores)

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE

O (a) Senhor(a) está sendo convidado(a) a participar do projeto: A Ludicidade nas aulas de educação Física no ensino fundamental II na escola Raimunda dos Passos Santos.

O objetivo desta pesquisa é: Compreender e analisar a importância da ludicidade nas aulas de educação física para os alunos dos anos finais do ensino fundamental, como instrumento motivador e norteador do processo ensino aprendizagem.

O(a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a)

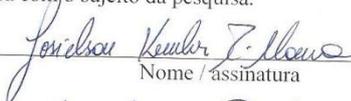
A sua participação será através de um questionário ou entrevista; que o(a) senhor(a) deverá responder na escola no mesmo momento que receber, em no tempo máximo de 1 hora. Informamos que o(a) Senhor(a) pode se recusar a responder qualquer questão que lhe traga constrangimento, podendo desistir de participar da pesquisa em qualquer momento sem nenhum prejuízo para o(a) senhor(a). Sua participação é voluntária, isto é, não há pagamento por sua colaboração.

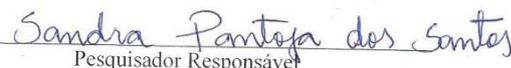
Os resultados da pesquisa serão divulgados na Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília – podendo ser publicados posteriormente. Os dados e materiais utilizados na pesquisa ficarão sobre a guarda do pesquisador.

Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor telefone para: Dr(a). Keila Fontana, na instituição Universidade de Brasília telefone: (61) 3107-2555, no horário: 8:00 às 12:00hs e das 14:00 às 18:00hs.

Este projeto foi Aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília. As dúvidas com relação à assinatura do TCLE ou os direitos do sujeito da pesquisa podem ser obtidos através do telefone: (61) 3107-1947.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o sujeito da pesquisa.


Nome / assinatura (professor)


Pesquisador Responsável
Nome e assinatura

Macapá, 08 de Setembro de 2012

Apêndice III - Termo de Concordância da Instituição



UnB

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DARCY RIBEIRO
BRASÍLIA - DF
TELEFONE (061) 3107-1947
E-mail: ceps@unb.br
<http://fs.unb.br/cep/>

TERMO DE CONCORDÂNCIA

A senhora Andréia dos Santos da Silva diretora/coordenadora da Escola Estadual Raimunda dos Passos Santos, está de acordo com a realização, nesta unidade escolar, da pesquisa A Ludicidade nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental II na escola Raimunda dos Passos, de responsabilidade da pesquisadora Sandra Pantoja dos Santos, e como orientadora Denise Ferreira, para desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso dos(as) estudantes do curso a distância de Educação Física/UnB, após aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília.

O estudo envolve **realização de análise documental, observações participantes, entrevistas e questionários** com professores e estudantes da referida escola. Tem duração de 1 mês, com previsão de início para 08/2012.

(Local) Macapá 15 de agosto 2012

Diretor/coordenador responsável:

Andréia dos Santos da Silva
Assinatura/carimbo
Andréia dos Santos da Silva
Diretora E.E. Profª Raimundo dos P. Santos
Decreto nº 1282

Pesquisador Responsável pela pesquisa:

Sandra Pantoja dos Santos
Assinatura

ANEXOS

ANEXO I - QUESTIONÁRIO PARA ALUNOS

Parte 1 – Dados Pessoais

Nome: _____, Série: _____, Idade: _____.

Parte 2 – Questões Específicas:

1) Você gosta da aula de educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

2) Você acredita que a disciplina educação física é importante? Por quê?

3) Com que frequência você participa das aulas de educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

4) Pra você o que é uma atividade lúdica? De exemplo.

5) São desenvolvidas atividades lúdicas nas aulas de educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

6) Com que frequência o professor utiliza o lúdico nas aulas de educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

7) Com que frequência você aprende quando o professor utiliza o lúdico nas aulas de educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

8) O que você aprende com o lúdico nas aulas de educação física?

9) Você prefere aulas de educação física com ou sem dinâmicas lúdicas? Porque?

10) Você consegue perceber no comportamento de algum aluno a falta de interesse em participar de atividades lúdicas?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

ANEXO II - QUESTIONÁRIO PARA O COORDENADOR PEDAGOGICO

Parte 1 – Dados Pessoais

Nome: _____

Tempo de trabalho na Escola: _____ Formação _____

Parte 2 – Questões Específicas:

1) Em qual Escola/Universidade você se formou? Particular ou pública?

2) Qual é o seu nível de formação? (graduação, pós-graduação, mestrado, doutorado)

3) Com que frequência você participa de evento (congressos, seminários, simpósios) ligados à educação física todos os anos? Local, estadual ou internacional?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

4) Com que frequência você desenvolve leituras gerais e ou específicas? Sobre a educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

5) Você consegue perceber se os alunos de 5ª a 8ª série gostam da aula de educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

6) Constam no planejamento do professor atividades lúdicas nas aulas de educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

7) Você acredita que a ludicidade é um fator determinante para o processo ensino-aprendizagem?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

8) Você consegue perceber no planejamento do professor, aulas de educação física a inclusão de dinâmicas que tenham por objetivo desenvolver a ludicidade no aluno?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

9) Você consegue perceber no comportamento de algum aluno a falta de interesse em participar de atividades lúdicas?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

ANEXO III - QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Parte 1 – Dados Pessoais

Nome: _____

Tempo de trabalho na Escola: _____ Formação: _____

Séries que leciona: _____

Parte 2 – Questões Específicas:

1) Em qual Escola/Universidade você se formou? Particular ou pública?

2) Qual é o seu nível de formação? (graduação, pós-graduação, mestrado, doutorado)

3) Com que frequência você participa de evento (congressos, seminários, simpósios) ligados à educação física todos os anos? Local, estadual ou internacional?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

4) Com que frequência você desenvolve leituras gerais e ou específicas? Sobre a educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

5) Qual a diferença entre o lúdico, o jogo e a brincadeira ?

6) São desenvolvidas atividades lúdicas nas aulas de educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

7)Qual a metodologia utilizada no desenvolvimento do lúdico? _____

8) Com que frequência você ensina quando utiliza o lúdico nas aulas de educação física?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

9) Você acredita que a ludicidade é um fator determinante para o processo ensino-aprendizagem?

() sempre () nunca () às vezes () raramente

10)Quais os objetivos propostos em sua aula para utilização do lúdico? _____

ANEXO IV - PLANOS DE AULA

Instituição: Escola Estadual Raimunda dos Passos Santos

Disciplina: Educação Física

Turmas e idades: 10 a 15 anos(5ª a 8ª serie)

Turno: manhã

Professor regente: Josielsom Kember

Nº de alunos por turma: aproximadamente 35

Professora estagiária: Sandra Pantoja dos Santos

Unidade didática: Psicomotricidade, Desenvolvimento motor, Recreação, Habilidades Motoras, Raciocínio Lógico e Ludicidade.

Local: Quadra Coberta.

Plano de aula 5ª serie(turma 511)

Objetivo: Estimular o fundamento do passe e arremesso no basquete e integração entre meninos e meninas.

Tempo de duração: 02 aulas

Conteúdo: Passes e arremesso no basquete

Aquecimento: 10 minutos (realizado por meio de dinâmica)

Atividade: coletiva e individual

Materiais: bola, apito, balões, professor e alunos

Metodologia:

- Cada aluno deverá no período da aula executar a movimentação de marcação da bola e do adversário e arremesso, evidenciado alguns tipos de passes essenciais para o jogo de basquete.

1º momento: Parte principal colocar de dois em dois um de frente com o outro, cada dois com uma bola, Passe Picado com ambas as mãos é um passe usado para distâncias curtas e bem rápido, segurar a bola com ambas as mãos à altura do tórax, com afastamento Antero posterior das pernas.

2º momento: A bola deverá ser impulsionada para frente por meio da extensão dos braços, os cotovelos não devem exagerar na abertura e ao final do movimento deve haver uma rotação das mãos para fora a fim de assegurar a trajetória da bola.

3º momento: As pernas devem estar semi-flexionadas e uma pequena inclinação do tronco para frente. Para quem vai passar a bola dar uma passada à frente para por maior força à bola. A bola deve ser lançada no solo antes de chegar ao companheiro.

4º momento: Passe frontal é usado o mesmo procedimento só que a bola não pode tocar no chão e o lançamento deve à altura do tórax, para esses dois passes, também, podem ser feitos usando-se apenas uma das mãos, seja esquerda ou direita.

Avaliação:

O aluno deverá participar das atividades demonstrando cooperação, entusiasmo e responsabilidade. Ao final da aula o aluno deverá dominar as técnicas do fundamento marcação e lançamento, reconhecendo os erros e acertos, e executá-las no momento adequado durante o jogo. Numa progressão de 3 acertos de 6 bloqueios.

Plano de aula 6ª serie (turma 612)

OBJETIVO: - Vivenciar o fundamento do passe e a integração entre meninos e meninas

MATERIAIS: bola de basquete

DURAÇÃO: 02 aulas

FAIXA ETÁRIA: 11 a 12 anos

ATIVIDADE: Vivenciar o fundamento do passe por meio do jogo recreativo:

Inicialmente dividir a turma em quatro equipes, cada duas equipes ficará em cada lado da quadra. O objetivo do jogo é fazer a cesta, porém o jogador que estiver com a posse de bola não poderá driblar, ele terá que parar no local que pegou a bola e deverá realizar o passe para o seu colega que estiver melhor posicionado para fazer a cesta. A bola só poderá ser tomada no momento do passe ou no rebote, isso fará com que os passes aconteçam com maior facilidade. Ganha a equipe que realizar o maior número de pontos.

Variações do jogo:

limitar o número de passes. Por exemplo: após 10 passes o arremesso para cesta deverá ser feito.

- somente as meninas arremessam para cesta

- cesta realizada por meninos valem 2 pontos e por meninas valem

Plano de aula 7ª serie (turma 711)

OBJETIVO: - Apresentar os fundamentos do vôlei : Saque e recepção e toque e manchete

MATERIAL: bola, apito, rede de vôlei

DURAÇÃO: 04 aulas

Observações: As atividades serão desenvolvidas inicialmente com a parte teórica em sala de aula, onde serão apresentados os fundamentos principais do Vôlei, as técnicas e posicionamento de mãos e pernas. Em seguida terá continuidade na quadra por meio de atividade individual e coletiva.

Para iniciar a aula será realizada atividade de aquecimento com dinâmica da bola ao alto que consiste no lançamento da bola pelo professor para cima e cada aluno vai ao meio pra receber.

No desenvolvimento da aula inicialmente: cada aluno terá três chances para o saque e recepção sem uso da rede livre. Em seguida formam-se as equipes para então acontecer o jogo com duração de 10 minutos para cada equipe

Atividade de relaxamento todos os alunos deitados na quadra por cerca de 5 min. Em seguida com uma bolinha de papel vai passando de um a um, onde parar o aluno tem que relatar como se deu a atividade.

1- Aquecimento: corrida inicial de aproximadamente 10 minutos, ritmo moderado;

2- Alongamento geral: Membros superiores (ombros, braços, pulsos), membros inferiores (anterior e posterior da coxa, adutores e abdutores da coxa, panturrilha, tornozelos).

3- Velocidade: 10 piques de 20 metros, em ritmo intenso.

4- Aquecimento 2 a 2 com bola:

- toque de frente;
 - toque lateral;
 - toque em suspensão;
 - toque "chutado";
 - toque alto;
 - manchete de frente;
 - manchete lateral;
 - jogador domina a bola de manchete, e volta a bola com toque;
 - jogador domina a bola de toque, e volta com manchete;
- retorna a bola com toque;

- jogador domina a bola com manchete, toca as duas mãos no solo e retorna com toque.
- jogador domina a bola com toque de frente e volta com toque de costas;
- jogador domina a bola com toque de frente e volta com manchete de costas;
- jogador domina a bola com toque alto de frente, faz um giro de corpo de 360 graus e volta a bola com toque;
- jogador domina a bola com toque alto de frente, faz um giro de 360 graus e volta a bola com manchete;
- jogador domina a bola com manchete alta, gira 360 graus e volta a bola com toque;
- jogador domina a bola com toque alto frente, toca as duas mãos no solo

Plano de aula 8ª serie (turma 813)

Objetivo: reforçando os conhecimentos adquiridos relativos à corrida de precisão.

Atividade: Executar corrida de precisão

Material: Cronômetro, Apito, Pinos.

-Aquecimento; os alunos parados iniciam a mobilidade articular, rodam o pescoço, rodam os dois braços para frente, unem as mãos rodando os pulsos, rodam a cintura pélvica, rodam os joelhos, rodam os tornozelos.

- Desenvolvimento; os alunos executam um percurso pré-definido num determinado espaço de tempo. O primeiro tempo é de referência, os tempos seguintes são de precisão, ou seja, tem de se aproximar o mais possível do tempo de referência. Os alunos dispõem de duas tentativas além do tempo de referência para realizar o percurso. Serão contabilizados os tempos feitos, a mais ou a menos, tomando por aproximação o tempo de referência. No final serão contabilizados todos os tempos e ganhará o grupo que menos tempo possuir na soma de todos os tempos, em relação ao tempo de referência. A atividade será em forma de competição e brincadeira entre duas equipes de meninos e meninas.

Tabela 3- (anexo v) Estimativa de custos

Materiais de consumo	Quantidade	Valor em r\$
Folha de papel-A4	01 resma	14,00
Cartucho de tinta	01 unidade	50,00
Pilhas	10 unidades	10,00
Combustível	30 litros	85,00
Fita cassete (gravação)	03 unidades	30,00
Caneta	04 unidades	4,00
Materiais permanentes		
Gravador	01 unidade	130,00
Livros	03 unidades	150,00
Maquina fotográfica	01 unidade	350,00
Impressora	01 unidade	290,00
TOTAL		R\$1.113,00

Fonte: Produção da autora, 2012

Tabela 4- (anexo vi)- Cronograma das atividades

Etapas / Meses	Período
Levantamento Bibliográfico.....	Fevereiro
Reformulação do projeto.....	Março/Abril
Aplicação das entrevistas e questionários e Observação participante.....	Junho
Análise das entrevistas e dos questionários.....	Agosto
Análise dos dados coletados.....	Setembro/Outubro
Redação final da pesquisa.....	Novembro/Dezembro
Defesa.....	Dezembro

Fonte: Produção da autora, 2012