



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

MÁRCIO DA PENHA RIBEIRO

JOGOS LÚDICOS NO COTIDIANO ESCOLAR

MACAPÁ

2013

MÁRCIO DA PENHA RIBEIRO

JOGOS LÚDICOS NO COTIDIANO ESCOLAR

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: Prof^a.Ms.Mara Lúcia Blanc dos Santos.

MACAPÁ

2013

MÁRCIO DA PENHA RIBEIRO

JOGOS LÚDICOS NO COTIDIANO ESCOLAR

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e no Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Pólo Brasília – DF

Orientadora: Prof^a.Ms.Mara Lúcia Blanc dos Santos.

Professor...

Professor...

Macapá-Ap _____ / _____ / _____

CONCEITO FINAL: _____

MACAPA

2013

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 do Colégio Santa Bartolomea Capitania (CSBC), pelo carinho e compreensão recebidos para a realização desta pesquisa.

A Orientadora: Prof^a. Ms. Mara Lúcia Blanc dos Santos, por conseguir repassar sabiamente seus conhecimentos na orientação deste trabalho de conclusão de curso.

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo, os efeitos dos jogos lúdicos no cotidiano escolar nas aulas educação física do ensino fundamental II e verificar como os professores de educação física desenvolvem os jogos lúdicos nas aulas de educação física do ensino fundamental II, a amostra foi composta de alunos do sexo feminino e masculino, na faixa etária entre 10 a 13 anos, estudantes de 6º ao 8º ano no total de 40 alunos, foi utilizado dois questionários, um para os alunos, constituídos com perguntas fechadas e abertas e o questionário para os professores. Este estudo foi descritivo, constituído de uma com abordagem exploratória, de natureza quantitativa considerando que utilizou-se técnicas estatísticas como frequência e porcentagem. O resultado mais relevante foi sobre como consideram as aulas de Educação Física do Colégio Santa Bartolomea Capitaneo, mais da metade dos alunos envolvidos na pesquisa (52%) a consideraram ótima; 12 alunos (30%) a consideraram regular; quatro alunos (10,0%), muito séria e apenas três alunos (8%), chata. Concluiu-se que foram relevantes para a prática de jogos lúdicos nas aulas de educação física neste estudo, o que reflete em mudanças, como, maior interação entre professor e aluno. Nesse sentido, a aprendizagem do aluno torna-se significativa e transformadora, e assim, através dos jogos lúdicos, propomos uma educação física melhor para o ensino, quer na qualificação e formação crítica do educando, ou para garantir de modo mais satisfatório a permanência do aluno na escola.

Palavras chave: Educação física, atividade no cotidiano, ambiente escolar.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 OBJETIVOS	11
1.1.1 Objetivo Geral	11
1.1.2 Objetivos Específicos	11
2. REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1 JOGO	12
2.1.1 JOGO COMO MEIO EDUCATIVO	16
2.1.2 O JOGO EM EDUCAÇÃO FÍSICA	17
2.2 ENTENDENDO O LÚDICO	18
2.3 A ATIVIDADE LÚDICA	21
3. METODOLOGIA	23
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	23
3.2 LOCAL DA PESQUISA	23
3.3 UNIVERSO	24
3.4 AMOSTRAGEM	24
3.4.1 Critério de inclusão	24
3.4.2 Critério de exclusão	24
3.5 AMOSTRA	24
3.6 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS	25
3.7 INSTRUMENTOS UTILIZADOS	25
3.8 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DOS DADOS	26
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	27
5. CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
ANEXOS	44
Anexo 1- Termo de Concordância	44
Anexo 2- Questionários dos alunos	45
Anexo 3- Questionários dos professores	46
Anexo 4- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para Participação em Pesquisa	48

LISTA DE GRÁFICOS

Figura 01 – Idade dos alunos	27
Figura 02 – Sexo dos alunos	28
Figura 03 – Série dos alunos	28
Figura 04 – Gosto dos alunos por Educação Física	29
Figura 05 – Referência dos alunos em Educação Física	30
Figura 06 – Aula de Educação Física para os alunos	31
Figura 07 – Principal qualidade do professor Educação Física	32
Figura 08 – Expectativa dos alunos pela aula de Educação Física	32
Figura 09 – Faixa Etária dos professores	33
Figura 10 – Gênero dos professores	34
Figura 11 – Formação acadêmica dos professores	34
Figura 12 – Tempo de graduação dos professores	35

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Tempo de trabalho dos professores no Colégio Santa Bartolomea Capitanio _____	36
Tabela 2 - Como os professores consideram o uso do lúdico nas aulas de Educação Física _____	36
Tabela 3 - O uso de atividades lúdicas pelos professores _____	37
Tabela 4 - Opinião dos professores sobre a repercussão do uso de atividades lúdicas com os alunos _____	38

1. INTRODUÇÃO

O jogo pode ser definido como uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, de acordo com as regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007). Desse modo, devem-se buscar e associa-se o jogo ao prazer, alegria, espontaneidade e não ao constrangimento. Piaget (1987) descreve a respeito do papel dos jogos na infância para a formação do adulto, constitui o jogo como um polo extremo de assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de pensamento e raciocínio ao longo do tempo.

Huizinga (2007) visualiza “o jogo como elemento da cultura humana, levando essa visão ao extremo, propõe que o jogo é anterior à cultura, visto que pressupõe a presença da sociedade humana, sendo que “a existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização ou a qualquer concepção do universo”. Consistindo na própria fascinação, na intensidade e paixão que residem as características fundamentais do jogo, tornando-se necessária e imperativa quando relacionado com o prazer, onde cria essa necessidade. Desse modo, o jogo em si, em sua natureza é instrumento sócio-educativo. Piaget (1975) descreve que os jogos estão diretamente ligados ao bem-estar e ao desenvolvimento mental das crianças e adolescentes, onde a aprendizagem e os jogos lúdicos constituem uma assimilação da realidade.

Deste modo, Kraemer (2011) propõe o lúdico como uma maneira de viver o cotidiano, de sentir prazer e valorizar o que acontece, percebendo-o como ato de satisfação física, espiritual ou mental. O lúdico propicia o desenvolvimento das atitudes, as relações e o sentido do humor nas pessoas. Mattos (2006) associa o lúdico como um procedimento pedagógico em si mesmo. O lúdico não se limita somente à idade, em sentido recreativo como pedagógico, sendo necessário adaptá-los aos interesses e propósitos do nível educativo (KRAEMER, 2011).

Nessa perspectiva Kishimoto (2004), mostra que trabalhar com a criança como se fosse um adulto em miniatura é um ato plenamente equivocado, pois sua necessidade inerente leva-lhe ao prazer de falar, correr, saltar, jogar, brincar, rir, sorrir e fazer; para que, posteriormente, possa compreender melhor seu contexto

sociocultural. A criança constrói conhecimentos ao interagir com objetos, pessoas, situações e acontecimentos, enfim, com o mundo e no mundo que a cerca, e o jogo e a brincadeira são formas privilegiadas de estabelecerem interações (NICOLAU; DIAS, 2007).

Assim, considerando a criança como um ser histórico e social, devemos olhar para o lúdico como um recurso importante, pois permite, a aprendizagem mais interessante e significativa, pois o brincar faz parte do mundo infantil, sendo uma atividade que é levada a sério pelas crianças. Por meio do jogo, a criança tem a oportunidade de interagir consigo mesma e com o outro, desenvolvendo e criando novas formas de aprender. Nesse sentido, Jesus (2010) afirma que cabe a cada um de nós romper com alguns paradigmas da infância, permitindo e favorecendo o brincar como possibilidade da criança entender e vivenciar o mundo que a rodeia, por meio do seu olhar.

Diante deste contexto, a motivação é um fenômeno que envolve inúmeros fatores e está inserida nas atividades humanas, o que dificulta sua conceituação e compreensão (SILVA, 2007; VENDITTI JÚNIOR et al., 2009). Sendo um processo dinâmico e multifatorial que se refere as razões pessoais, tanto de modo consciente quanto inconsciente (SILVA, 2007). Dessa maneira, a motivação permite interpretações que podem diferir entre si, dependendo da área em que o seu conceito esteja inserindo (BERLEZE, VIEIRA, KREBS, 2002; VENDITTI JÚNIOR et al., 2009).

Desta forma, Bzuneck (2001) aponta que a motivação pode ser entendida como um conjunto de fatores psicológicos ou como um processo atuante de bastante complexidade nos diversos tipos de atividades lúdicas, que levam a uma escolha e geram um comportamento direcionado para a obtenção de um objetivo que se tem em vista, Dias (2007) complementa conceituando motivação, como, aquilo que leva a pessoa a ação ou que a move em busca de uma finalidade.

Atualmente percebe-se uma grande preocupação dos professores de Educação Física no que se refere à sua práxis, considerando que um grande número de alunos não participam efetivamente dessa atividade, dizendo-se desmotivados. Os motivos que influem nesta falta de interesse estão; a falta de materiais e instalações adequadas para a realização da aula, a carência de profissionais capacitados, além de problemas sociais e familiares, que também podem desencadear o desânimo para a prática das aulas de Educação Física.

Diante da importância do contexto escolar e por ser um tema relevante na formação das novas gerações, podemos argumentar de que é possível dispor do próprio corpo para a vida cotidiana vivenciada 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 prazerosa (ludicidade), para essa formação humana. Assim, tem-se a seguinte questão de pesquisa, de que maneira os jogos lúdicos, poderão ser inseridos nas aulas de educação física do ensino fundamental II no Colégio Santa Bartolomea Capitania como aprendizagem e brincadeiras no cotidiano escolar das aulas educação física do ensino fundamental II?

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Analisar a importância dos jogos lúdicos como aprendizagem e brincadeiras no cotidiano escolar das aulas educação física do ensino fundamental II.

1.1.2 Objetivos Específicos

Perceber os efeitos dos jogos lúdicos no cotidiano escolar das aulas educação física do ensino fundamental II.

Verificar como os professores de educação física desenvolvem os jogos lúdicos nas aulas de educação física do ensino fundamental II.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O JOGO

Freire (2005) apud Piaget (1985), o jogo é uma conduta típica características negligenciadas pelas escolas tradicionais, dado o fato de parecerem destituídas de significados com certa funcionalidade. Para a pedagogia corrente o jogo é apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia, mas esta visão simplista que não explica nem a importância que as crianças atribuem aos jogos e muito menos a forma constantes de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção, por exemplo.

Para Freire e Venâncio (2005), o jogo é, sobretudo, recreação, e sua finalidade reside em si mesmo; é uma atividade física gratuita, já que se faz sem esperar nada em troca; se faz pelo prazer de fazê-lo, por divertir-se, embora isto resulte em outros benefícios secundários.

Friedmann (1996) descreve que o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Atualmente o jogo não pode ser visto e nem confundido apenas como competição e nem considerado apenas imaginação, principalmente por pessoas que lidam com crianças da educação infantil. O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionam a relação entre parceiros e grupos. Através da interação a criança terá acesso à cultura, dos valores e aos conhecimentos criados pelo homem.

Nesse contexto, 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 do aspecto físico, afetivo, cognitivo, social e moral (SANTOS, 2012).

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição (KISHIMOTO, 1998).

A importância do 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; por meio de jogos, brincadeiras, enfim, atividades que estimulem se não todas, mas a maior parte das habilidades dos alunos, para que estes possam tornar-se cidadãos ativos e responsáveis (SANTOS, 2012). Segundo Durkheim (1973), a educação é a ação exercida pelas gerações adultas com o objetivo de suscitar e desenvolver na criança e adolescente certo número de estados físicos, intelectuais e morais reclamados pela sociedade política no seu conjunto e pelo meio social a que se destina.

Nesse contexto, a rotina de um cotidiano em que se estuda demais e se diverte de menos acaba contribuindo para que nos esqueçamos da importância do nosso corpo, levando-o a realizar somente atividades que estejam dentro dos limites do que pode ou não ser feito na escola (SANTOS, 2012). E essa situação é prejudicial para a comunidade escolar, pois, segundo Vieira (2003), alunos que não percebem o próprio corpo, que não são estimulados a usá-lo de forma consciente e criativa acabam cultivando desde muito cedo a indiferença, a mesmice. 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 promove a aprendizagem e contribui para uma boa saúde mental.

O jogo é uma atividade livre considerada como fictícia e situada à margem da vida real, capaz de absorver totalmente o indivíduo que joga. Alguns autores afirmam que toda atividade é jogo desde os primeiros meses da existência humana. Palangana (2005), por exemplo, situa que desde o segundo mês de vida, em que inicia o estágio sensório-motor do embrião. Na medida em que a criança cresce, o jogo evolui com o desenvolvimento intelectual, afetivo e físico da criança, ou se adequa aos períodos de seu desenvolvimento.

O jogo é uma atividade inerente ao ser humano. Todos aprendem a se relacionar no âmbito familiar, material, social e cultural através do jogo. Trata-se de um conceito muito rico, amplo, versátil e ambivalente que implica em uma difícil categorização (CHAVES; GAMBOA; DE SÁ, 2003).

No entanto, apesar de que todos sabem ou acreditam saber o que é jogar, é muito difícil se chegar a uma definição de jogo. Muitos são os autores como Freire e Venâncio (2005), que têm tentado dar uma definição segura de jogo, entre eles,

pode-se destacar a dada por Jesus (2010), que o “Jogo é uma atividade da pessoa, individual ou social, realizada espontânea ou livremente e satisfatória em si mesma”. Assim como a que contribuiu Vaz (2010):

Jogo é uma atividade voluntária, que se desenvolve dentro de determinados limites temporais e espaciais, segundo certas regras absolutamente obrigatórios, embora livremente aceitas; é uma ação que tem seu fim em si mesma e é acompanhada da tensão, da alegria e da consciência de ser viver outra realidade, diferente da vida real.

Assim, o conceito de jogo é tão amplo que, embora pese a existência de muitas definições dele, para se entender bem qual é seu significado, tem-se que fazer alusão a diferentes características que compõem o conceito de jogo, dentre elas destaca Jesus (2010):

1. O jogo é uma atividade agradável, fonte de prazer já que é uma atividade divertida, espontânea, voluntária e livremente escolhida. Além disso, é uma atividade sem fim porque não tem metas ou finalidades extrínsecas, suas motivações são intrínsecas ao converter-se, na maioria das ocasiões, em um meio para se alcançar um fim.

2. Com o jogo, a criança se libera de posições em função do que o real exige, para atuar e funcionar com suas próprias normas e regras. Sempre implica em uma participação ativa e possui um caráter de ficção, em que o desejo de ser maior é o motor do jogo.

3. O jogo é autoexpressão, descoberta do mundo exterior e de si mesmo; através do jogo, a criança expressa sua personalidade integral.

4. Além de ser uma atividade livre que não tem um espaço e um tempo determinado, é uma atividade bem diferente do trabalho, já que tem finalidades e métodos distintos.

Também Vaz (2010), ao analisar o conceito de jogo se vislumbra uma série de características entre as quais pode-se considerar algumas das mais representativas:

1. O jogo é uma atividade livre. É um acontecer voluntário, ninguém é obrigado a jogar forçosamente.

2. O jogo sempre se localiza em limitações espaciais e em imperativos temporais, estabelecidos de antemão.

3. Incerto. Ao ser uma atividade criativa, espontânea, original, o resultado final do jogo flutua constantemente, o que motiva a presença de uma agradável incerteza que cultiva a todos.

4. Gratuito. É uma manifestação que tem um fim em si mesmo, é desinteressada e transcendente. Esta característica vai ser importante no jogo infantil, por não possibilitar algum fracasso.

5. Fictício. Em um mundo aparte, é como um conto narrado com ações, longe da vida corrente, é uma contínua mensagem simbólica.

6. Convencional. Todo jogo (coletivo) é resultado de um acordo social, estabelecido pelos jogadores, quem aceitam o jogo e determinam sua ordem interna, suas limitações e suas regras.

Etimologicamente, os investigadores referem que a palavra jogo procede dos vocábulos em latim *iocum* e *ludus-ludere*, ambos fazem referência à expressão atividade lúdica.

A aplicação proveitosa dos jogos possibilita o desenvolvimento biológico, psicológico, social e espiritual da pessoa. Sua importância educativa é transcendental e vital. O jogo, na verdade, é o mais importante meio para educar (JESUS, 2010).

Já antes do século XIX se admitia que o jogo era de grande importância para o desenvolvimento do ser humano. Filósofos como Platão e Aristóteles davam grande importância ao aprender jogando; foram eles os primeiros a formularem a teoria de que o jogo é um meio para se introduzir as crianças na vida adulta (CHATEAU, 2008). Porém, é a partir do século XIX que começa-se a falar de jogos didáticos e se investiga de forma generalizada dentro do âmbito do desenvolvimento infantil e seu entorno (FREIRE; VENÂNCIO, 2005).

Segundo Chateau (2008), o jogo pode ser agrupado em uma série de características que desenvolvem certas funções:

1. Desenvolvimento físico. O indivíduo vai evoluindo e amadurecendo na coordenação de movimentos e grupos musculares. O progresso vai desde os grandes grupos musculares até os menores músculos, até se desenvolver a capacidade preênsil básica fina;
2. Desenvolvimento mental. A criança, mediante o jogo, afia sua inventiva, fica alerta diante dos problemas que se lhe apresentam e tentam resolvê-los de imediato;

3. Desenvolvimento emocional. Como o jogo lúdico é expressão, através dele se poderá manifestar alegria, tristeza, emoções, agressividade etc.

Huizinga (1990) ainda faz algumas considerações a respeito do jogo como sendo uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma ordem e certas regras. Desta forma, na abordagem conceitual de jogo, o autor utiliza termos variados e considerados fundamentais para a manifestação do lúdico.

2.1.1 O JOGO COMO MEIO EDUCATIVO

O jogo, desde muitos anos, tem sido visto como um eficaz recurso educativo para que crianças e adolescentes reforcem diversas habilidades comunicativas e com seu entorno, de uma maneira divertida e sadia. O jogo grande importância como meio educativo, pois como ensinam Darido e Souza Junior (2007), através dele o aluno tem a possibilidade de aprender em um ambiente distendido, agradável, pleno de reflexão e que o induz à adaptação a situações motrizes de diferentes naturezas; o aluno passa a participar do seu processo de ensino-aprendizagem, recebendo os estímulos educativos necessários para sua formação integral, desfrutando desta atividade privilegiada da educação física. Kishimoto (2004) analisa o jogo como meio educativo:

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola (p.13).

Os pedagogos têm utilizado o jogo como meio indispensável do processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Vaz (2010), o jogo pode ter duas finalidades:

1. As atividades com fins naturais. Mediante a prática dos jogos o docente observa as crianças e adolescentes para conhecer suas capacidades físicas psíquicas e morais. Tais observações se dão em dois níveis: individual e geral. À nível individual, se tenta compreender seu comportamento temperamental básico (introversão, extroversão, sociabilidade, emoção, egoísmo). À nível geral, constitui a investigação das pautas evolutivas de conduta durante a infância;

2. As atividades com fins artificiais. Neste caso a atividade se realiza com fins educativos mediante a prática de suas capacidades físicas, psíquicas e morais. Podem ser: à nível educativo, quando a aplicação da atividade tem interesse pedagógico na educação escolar; à nível terapêutico, quando a aplicação da atividade tem a função corretiva na educação especial.

Para Piaget (1985), o jogo como meio educativo apresenta as seguintes características:

1. É uma atividade autotélica, que tem um fim em si mesmo e não trata de alcançar outros objetivos alheios ao desfrute da própria atividade;
2. Se realiza por prazer, ou seja, proporciona satisfação sem utilidade;
3. É uma adaptação livre e espontânea da realidade, com regras próprias, às vezes diferenciadas das condições da vida cotidiana;
4. Carece de uma seriedade organizada, não segue a lógica estruturada do pensamento racional;
5. Libera dos conflitos cotidianos, uma vez que os ignora ou os resolve de maneira imaginativa e sempre a favor do próprio jogo ou do jogador;
6. Supõe um elemento super motivador para realizar qualquer outra atividade, pois acrescenta a esta uma dimensão simbólica agradável;
7. O jogo quase sempre manifesta, embora de forma inconsciente, uma imagem estética do exterior que permite diferenciá-lo de outra atividade;
8. É incerto em seus resultados, não se sabe como ele vai terminar; o jogo é envolvido em certo ar de mistério que transforma os limites espaço-temporais em que se desenvolve.

2.1.2 O JOGO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

A utilização do jogo em um sistema educativo é mais concreto na área de Educação Física, para a qual, Chaves (2003), ele oferece uma série de contribuição, entre elas:

1. É uma realidade motriz que representa ao aluno prazer e satisfação. Ajuda a desenvolver as capacidades físicas e as habilidades e destrezas básicas;
2. É um elemento imprescindível para o desenvolvimento de aprendizagens significativas;

3. No jogo, é o próprio aluno que busca soluções aos problemas apresentados; tem um caráter criativo, pleno de imaginação e fantasia;
4. Mediante o jogo, se desenvolve todos os âmbitos da conduta humana: cognitivo, motor e sócio-afetivo.

O jogo possibilita uma maior interação entre os alunos, favorecendo o desenvolvimento de hábitos de cooperação e convivência; tem um comportamento social muito forte. Permitindo o conhecimento das tradições e a cultura do entorno do aluno.

Para Freire e Venâncio (2005), o jogo é, sobretudo, recreação, e sua finalidade reside em si mesmo; é uma atividade física gratuita, já que se faz sem esperar nada em troca; se faz pelo prazer de fazê-lo, por divertir-se, embora isto resulte em outros benefícios secundários.

2.2 ENTENDENDO O LÚDICO

Sabe-se que o ato de brincar é um ato 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 praticas. 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 momento diferente. 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 infindáveis “puxadas” lições, do que quando estampam um sorriso alegre contando às brincadeiras que fizeram na escola.

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 (SANTOS, 2012).

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 da criança é que será possível ponderar nas vantagens da ludicidade para a educação (SANTOS, 2012). Ora, no momento em que a criança brinca, ela reproduz algumas atividades dos adultos, cria situações, então, no ato da brincadeira, pode-se dizer que a criança também está se preparando para a vida adulta.

Em termos educativos, constitui uma forma de encorajar a ter mais experiências com o ambiente envolvente, desempenhando um papel importante no desenvolvimento sócio-emocional, no desenvolvimento motor e cognitivo da criança (RECCHIA, 1997). Através dele aprende que pode controlar o ambiente e a ser mais competente com os objetos e as pessoas do seu ambiente (NUNES, 2001).

Segundo Santos (2012), 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 (SANTOS, 2012).

Já que jogos são indicados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos, como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA, 2004).

De acordo com Melo (2005), o lúdico é um importante instrumento de trabalho. O mediador, no caso o professor, deve oferecer possibilidades na construção do conhecimento, respeitando as diversas singularidades. Essas atividades oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, social, e cognitivo quando bem exploradas (LIMA, et al.,

2011).

Segundo Passareli (2001) as crianças 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.

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 (SANTOS, 2012).

Sendo assim, a atividade física lúdica funciona como um excelente recurso, como alternativa para a falta de motivação dos alunos (causa dessa pesquisa) 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, trará ao aluno como consequência mais motivação, o que produzirá mais vontade de se exercitar (SANTOS, 2012). Desse modo, o exercício deixa de ter uma conotação martirizante e o aluno passa a frequentar com mais prazer as aulas, pois, 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.

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 à regras originais, mas são reorganizadas conforme as condições impostas pelo espaço,

tempo, especificidades dos sujeitos envolvidos. Enfim, essas atividades podem ser recriadas para efetivar o processo de ensino-aprendizagem.

2.3 A ATIVIDADE LÚDICA

Assumir o jogo do ponto de vista didático implica que este seja utilizado em muitos casos para se manipular e controlar as crianças, dentro de ambientes escolares nos quais se aprende jogando, violando desta forma a essência e as características do jogo como experiência cultural e como experiência ligada à vida. Sob este ponto de vista, o jogo no espaço livre e cotidiano é muito diferente do jogo dentro de um espaço normalizado e institucionalizado, como é a escola (CHATEAU, 2008).

Ronca (2005) assim considera o lúdico:

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo.

O lúdico é uma dimensão do desenvolvimento humano que fomenta o desenvolvimento psicossocial, a aquisição de saberes, a conformação da personalidade, ou seja, encerra uma variedade de atividades em que se cruza o prazer, o gozo, a atividade criativa e o conhecimento (JESUS, 2010).

Segundo Chateau, 2008:

O lúdico é muito mais que uma condição, uma predisposição do ser diante da vida, diante do cotidiano; é uma forma de estar na vida e relacionar-se com ela nesses espaços cotidianos em que se produz desfrute, gozo, acompanhado da distensão que produzem atividades simbólicas e imaginárias com o jogo (p.26).

Para Kraemer (2011) o lúdico é uma maneira de viver o cotidiano, é afirmar sentir prazer e valorizar o que acontece, percebendo-o como ato de satisfação física, espiritual ou mental. A atividade lúdica propicia o desenvolvimento das atitudes, as relações e o sentido do humor nas pessoas.

Conforme Mattos (2006) o lúdico é um procedimento pedagógico em si mesmo. A metodologia lúdica existe antes de saber que o professor a vai adotar. A

metodologia lúdica gera espaços e tempos lúdicos, provoca interações e situações lúdicas.

Para Kraemer (2011), o lúdico não se limita à idade, tanto em seu sentido recreativo como pedagógico, o importante é adaptá-lo às necessidades, interesses e propósitos do nível educativo. Neste sentido, o professor de Educação Física deve desenvolver as atividades lúdicas como estratégias pedagógicas, respondendo satisfatoriamente à formação integral de crianças e adolescentes.

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 utilizam 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 (SANTOS, 2012).

A Educação Física se desenvolve em três dimensões: das práticas dos movimentos corporais; da contextualidade teórica; 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 (2000) esses elementos têm em comum a representação corporal, com características lúdicas, de diversas culturas humanas; todos eles ressignificam a cultura corporal e o fazem utilizando uma cultura lúdica.

Para Gadotti (2002) o aluno aprende quando ele 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.

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 (SANTOS, 2012).

3. METODOLOGIA

Neste capítulo, procuraremos explicitar a base metodológica que deu suporte à pesquisa, segundo a visão de Lakatos (2005). Sendo que no primeiro subcapítulo trata-se da natureza da pesquisa, a fundamentação teórico-metodológica da pesquisa qualitativa e do método de pesquisa.

Já nos demais subcapítulos, apresentamos o Local da Pesquisa, Universo, Amostragem, Amostra, Procedimentos de coleta de dados, Instrumentos Utilizados e Procedimentos de Análise dos dados.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa foi um estudo de campo descritivo, constituído de uma abordagem exploratória, de natureza quantitativa considerando que se utilizaram técnicas estatísticas, pois, segundo Lakatos (2005), buscou-se estabelecer relação entre causa e efeito caracterizado pela quantificação na coleta e tratamento das informações, visando evitar distorções no processo de análise e interpretação dos dados. A pesquisa exploratória tem por objetivo “a caracterização inicial do problema, sua classificação e sua definição. Constitui o primeiro estágio de toda pesquisa científica” (LAKATOS, 2005).

3.2 LOCAL DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada no Colégio Santa Bartolomea Capitania (CSBC), localizado em Macapá-Amapá. O educandário, fundado em 1961, é administrado pelas irmãs de caridade das Santas Bartolomea Capitania e Vicenza Gerosa, mais conhecidas por irmãs de Maria Menina, congregação religiosa que teve origem na Itália em 1832 e está presente no Brasil desde 1947, com uma missão específica na Igreja. A entidade mantenedora do Colégio é a Associação Cultural Nossa Senhora Menina, com sede e fórum em São Paulo. Em Macapá, o Colégio iniciou suas atividades no dia 02 de maio de 1961, com aulas do curso ginásial. O Colégio Santa Bartolomea Capitania, mantém os seguintes segmentos da Educação Básica: Educação Infantil: Maternal - 1º e 2º Períodos; Ensino Fundamental I de 8 anos: 1º

ao 5º ano; Ensino fundamental II de 9 anos; 6º ao 9º ano; Ensino Médio: 1º ao 3º ano.

3.3 UNIVERSO

O universo pesquisado foi definido como não probabilística, visto que os elementos não foram selecionados aleatoriamente para observação e aplicação de entrevistas e questionários aberto e fechado, e sim foram definidos previamente como foco de pesquisa, fizeram parte da pesquisa 01(um) coordenador pedagógico, 02 (dois) professores de educação física do ensino fundamental II e 40 (quarenta) alunos de 6º ao 8º ano do turno da manhã.

3.4 AMOSTRAGEM

A amostra não probabilística foi limitada por alunos do sexo feminino e masculino, na faixa etária entre 10 a 13 anos, estudantes de 6º ao 8º ano do ensino fundamental II do Colégio Santa Bartolomea Capitania.

3.4.1 Critério de inclusão

Foram incluídas na pesquisa 40 alunos do Ensino Fundamental II, regularmente matriculados no Colégio Santa Bartolomea Capitania, 02 professores de Educação Física e 01 pedagogo, que aceitaram participar do estudo.

3.4.2 Critério de exclusão

Foram retirados da amostra, os alunos que não estavam correspondendo à faixa etária entre 10 a 13 anos, estudantes de 6º ao 8º ano do ensino fundamental II.

3.5 AMOSTRA

Os alunos que se enquadraram nos critérios de inclusão foram selecionados de forma intencional, perfazendo um total de 40 alunos analisados. Participaram ainda da pesquisa, 2 professores de educação física e 1 pedagogo. Os participantes

da pesquisa responderam a um questionário estruturado elaborado pelo pesquisador (Anexos 2 e 3). As perguntas, abertas e fechadas, objetivaram conhecer o perfil sócio-econômico dos participantes, assim como observar e/ou buscar respostas as questões relacionadas com o tema da pesquisa.

3.6 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

Este estudo foi apresentado à direção do Colégio Santa Bartolomea Capitania por meio do Termo de concordância (Anexo 1). A coleta de dados foi desenvolvida no período de Fevereiro a Março de 2013, Neste tempo, os instrumentos e a coleta do material ocorreram a partir de algumas etapas, que se deram de forma bem dinâmica e diversificada, não havendo necessidade de identificação, pois a pretensão seria garantir o anonimato aos participantes.

Todos os responsáveis das participantes do estudo concordaram em assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para Participação em Pesquisa (Anexo 4).

A primeira etapa foi utilizado a técnica de observação dos alunos nas aulas de educação física, realizada no ambiente escolar junto ao trabalho do professor 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 etapa, foi realizado um levantamento bibliográfico de autores que pudessem sustentar as observações e a coleta de dados levantados na escola.

3.7 INSTRUMENTOS UTILIZADOS

Foi utilizado dois questionários, um foi realizado para os alunos, constituído de 8 perguntas e o questionário para os professores, também composto de 8 perguntas.

Os questionários dos alunos, levou-se em consideração as seguintes categorias: a) Faixa etária; b) sexo; c) série; d) frequência nas aulas de educação física; e) preferências nas aulas de Educação Física; f) Como os alunos consideram as aulas de Educação Física; g) a principal qualidade do professor de Educação Física e h) como gostariam que fossem as aulas de Educação Física.

E o questionário para os professores, verificou os seguintes aspectos: a) Idade dos professores; b) Sexo dos professores; c) Formação acadêmica dos professores; d) Tempo de graduação dos professores; e) Tempo de trabalho dos professores no Colégio Santa Bartolomea Capitano; f) Como os professores consideram o uso do lúdico nas aulas de Educação Física; g) O uso de atividades lúdicas pelos professores; h) Opinião dos professores sobre a repercussão do uso de atividades lúdicas com os alunos.

3.8 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DOS DADOS

Os dados coletados foram tratados descritivamente com indicação de frequência absoluta e percentual apresentados sob a forma de gráficos e tabelas no programa Microsoft Word.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este estudo teve como objetivos, analisar os efeitos dos jogos lúdicos no cotidiano escolar das aulas educação física do ensino fundamental II e verificar como os professores de educação física desenvolvem os jogos lúdicos nas aulas de educação física do ensino fundamental II, em alunos de uma escola privada de uma área urbana da cidade de Macapá-Amapá.

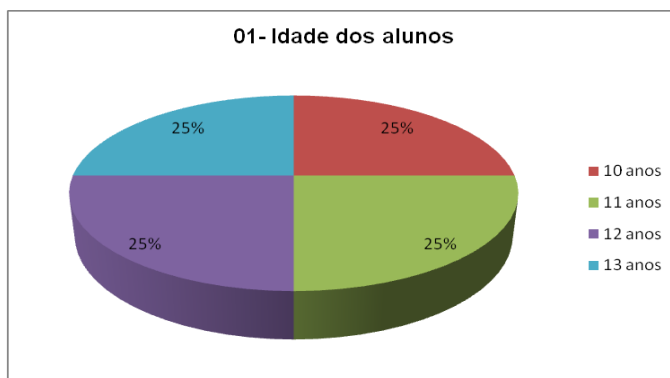


Figura 1- idade dos alunos.

O Gráfico 01 mostra que, quanto à idade dos 40 alunos participantes da pesquisa, a predominância está nas faixas etárias de dez anos (25%), onze anos (25%), doze anos (25%) e treze anos (25%); verifica-se, também uma boa relação idade-série, já que apenas dois alunos (5%) estão acima da idade ideal para o Ensino Fundamental II, que compreende do 6^a ao 8^o ano.

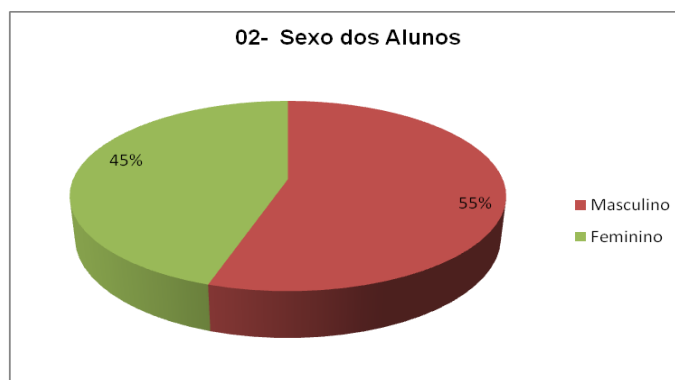


Figura 2- sexo dos alunos

O Gráfico 02 mostra quanto ao sexo dos alunos que integraram ao estudo, os resultados revelam que há 55% de predominância do sexo masculino sobre o feminino (45%) no estudo.

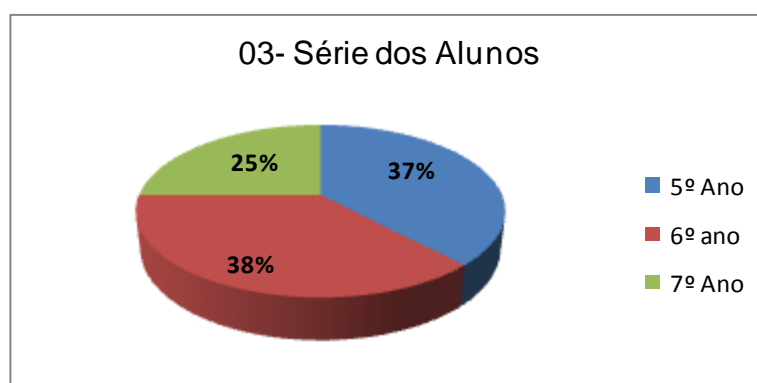


Figura 3- série dos alunos.

No Gráfico 03 destaca-se um quantitativo de alunos do 6º ano com maior predominância no estudo (38%), seguido de alunos do 7º ano com 37% e os alunos de 8º ano com a menor participação no estudo (25%). Infere-se que os alunos do 8º ano não participam das atividades físicas de forma ativa, havendo uma diminuição pelo gosto em participar das aulas de educação física nessa série.

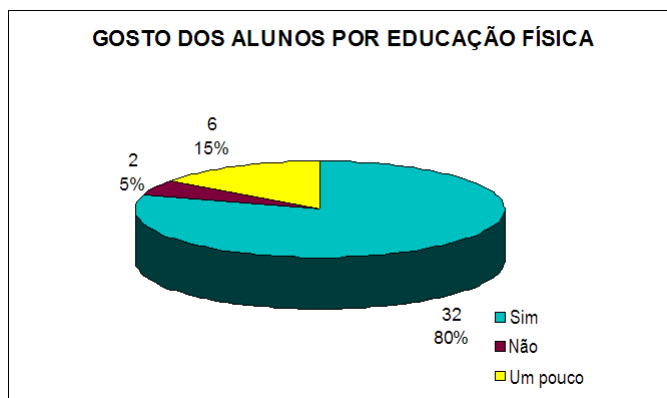


Figura 4- gosto dos alunos por Educação Física.

No gráfico 4, observou-se que o maior percentual (80%) das turmas pesquisadas responderam que participam das aulas de educação física, por gostarem de participar das atividades independente da modalidades aplicada. Os resultados mostram ainda que 15% dos alunos esporadicamente participam das aulas, e somente 5% não participam das aulas. E complementa ao dizer que “a educação física como ferramenta pedagógica, de vivência ou ainda como suporte de inclusão social é um dos caminhos que a educação pode recorrer na ampliação de objetivos das políticas públicas e, na busca de novos horizontes esportivos e ocupacionais no ambiente escolar. O que distanciaria a prática da educação física seletiva e marginalizadora”. (FERREIRA,2007).

Entre os desafios da educação física escolar, os jogos lúdicos são a retratação e a necessidade de atividades de convivência, é a mais latente. Na visão de Ferreira (2007) a prática desportiva na educação física submete os jovens aos interesses da dominação, fator essencial para o condicionamento do corpo e do espírito num sistema autoritário e controlador. Da mesma forma, visualizar a educação física apenas sob o enfoque do desempenho motor é reduzir-lhe a abrangência e o potencial e, constitui negação de seus reais objetivos.

Observa-se que na maioria das escolas a educação física ainda se restringe aos jogos de futebol, vôlei e basquete. Há professores que nem mesmo ensinam os fundamentos desses esportes, apenas oferecendo a bola aos alunos. Por conta disso, muitos estudantes não conseguem se identificar com as práticas esportivas

sentem-se excluídos por seus colegas e perdem o interesse pelas aulas dessa disciplina.

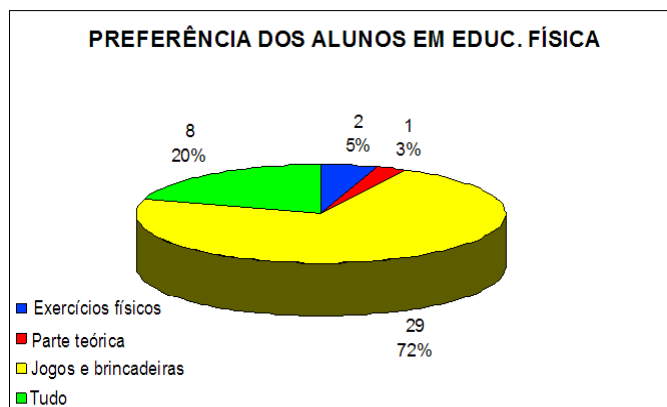


Figura 5- preferência dos alunos na Educação Física.

O Gráfico 05, mostra o resultado dos alunos que mais gostam na aula de Educação Física, a maioria (72%) respondeu que prefere jogos e brincadeiras; oito (20%) gostam de tudo; dois (5%) apreciam mais os exercícios físicos e apenas um aluno (3%) optou pela parte teórica da aula, caracterizada pelas explicações e comentários do professor. Tal preferência pelos jogos e brincadeiras está de acordo com Vaz (2010), que defende tais práticas nas atividades de Educação Física por desenvolverem nas crianças uma série de aptidões físicas, mentais e emocionais, além de desenvolverem na aula um ambiente motivador. Além disso, o gosto pela Educação Física também pode ser justificado olhando-se para o que ensina Vaz (2010), de que a atividade física cada vez mais representa um fator de qualidade de vida para as pessoas, possibilitando, inclusive, prevenção para várias doenças, além de proporcionar bem-estar geral.

Portanto, devido à sua importância, os jogos e atividades lúdicas devem ser oferecidos às crianças, pois no pensar de Jesus (2010), a privação de experiências lúdicas pode reduzir as oportunidades para o seu desenvolvimento. Oito alunos (20,0%) declararam gostarem de tudo na aula de Educação Física, não havendo nada do que não gostem.

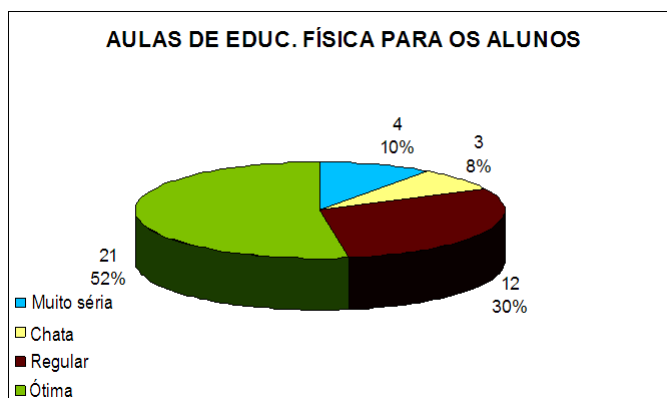


Figura 6- aulas de Educação física para os alunos.

No Gráfico 06, os resultados sobre como consideram as aulas de Educação Física do Colégio Santa Bartolomea Capitaneo, mais da metade dos alunos envolvidos na pesquisa (52%) responderam que a consideraram ótima; 12 alunos (30%) a consideraram regular; quatro alunos (10,0%), muito séria e três alunos (8%) responderam achar a aulas chata. De fato, conforme Kishimoto (2004), a disciplina Educação Física, quando devidamente conduzida, representa uma atividade prazerosa para os alunos. Um dos fatores determinantes para tal sucesso é sua característica de ser uma atividade basicamente de caráter livre em que os alunos recebem os conteúdos dos esportes que eles estão acostumados no seu dia-a-dia, como o futebol, o voleibol, o basquetebol, etc.

No entanto, Chaves, Gamboa e Sá (2003), descrevem que caso não haja uma diversificação do conteúdo programático adotado, poderá haver desmotivação e desinteresse entre os alunos. Assim, os professores de Educação Física devem ser criteriosos para que as aulas sejam diferenciadas a cada encontro, não tenha a predominância somente de conteúdos esportivos e nem apenas da prática de um esporte, mas sim, por meio das instruções esportivas, ensinamentos referente aos esportes, os jogos lúdicos podem ser inseridos como método de ensino causando maior participação dos alunos nas aulas.

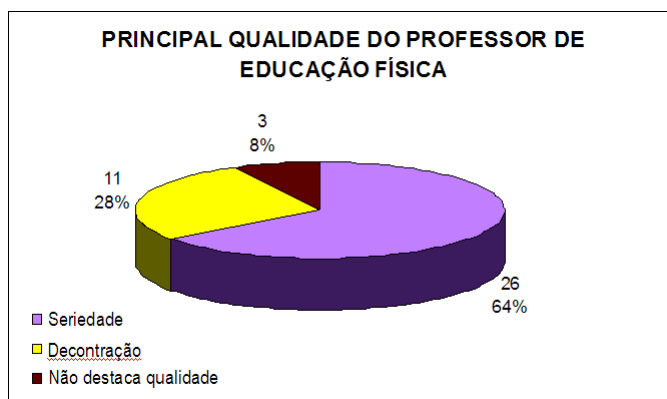


Figura 7- principal qualidade do professor de Educação Física.

O Gráfico 07, mostra que a maioria dos alunos destacou a seriedade com 64% como a qualidade mais evidente dos seus professores de Educação Física, a descontração com 28%, e 8% dos alunos não destacaram nenhuma qualidade. Tal dado é relevante para a pesquisa porque aponta uma postura do professor não tão adequada para a abordagem de jogos lúdicos, já que estes requerem uma postura mais descontraída. Para Rubio et al. (2003), o professor é o principal motivo pelo qual se gosta ou não se gosta da disciplina Educação Física, porque ele é o profissional responsável pela condução das ações no ambiente escolar.

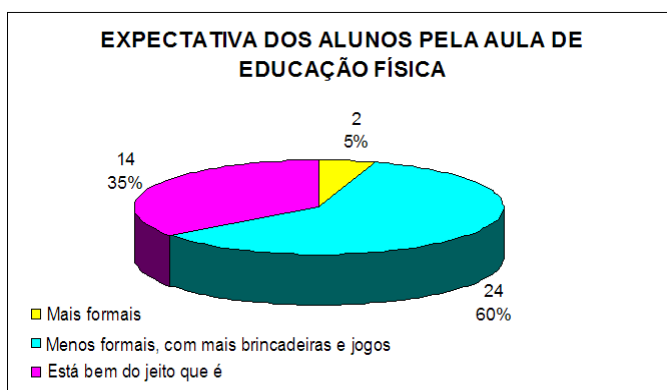


Figura 8- expectativa dos alunos pela aula de Educação Física.

O Gráfico 08, apresenta o resultado referente ao que os alunos esperam das aulas de educação física, a maioria dos alunos (60,0%) sugeriram que as aulas de educação física fossem menos formais, e com a realização mais frequente de brincadeiras e jogos; 14 alunos (35%), responderam que as aulas estão bem do jeito que estão sendo conduzidas atualmente, e 2 alunos (5%) preferem aulas mais formais. Isto ressalta novamente que, nas práticas dos professores de Educação

Física do educandário estudado não estão inseridos os jogos lúdicos. Este fato torna-se de suma importância por sua seriedade, ao incorporamos as atividades lúdicas nas sessões de educação física verificamos que auxilia as crianças e adolescentes desde cedo desenvolver suas atividades psicomotoras através da ludicidade. Chateau (2008), defende que o jogo lúdico trata-se de um processo simbólico de comunicação social; através dele a criança consegue o autodomínio e a precisão de movimentos que requer para sentir-se integrado em seu meio, uma vez autônomo e livre em seus deslocamentos. Palangana (2005) complementa ainda que o jogo lúdico modela e regula a capacidade perceptiva da criança, por ela ver-se capaz e livre de atuar no meio, que reconhece como próprio, porque o explora através de seu movimento.

Primeiramente a respeito da idade dos professores, obteve-se os seguintes resultados:



Figura 9- faixa etária dos professores

O Gráfico 09, o resultado apresentam que a idade dos três professores estudados estão heterogêneas: um (33,0%) tem até 24 anos; um (33,0%) entre 25 e 30 anos e um (33,0%) com mais de 30 anos de idade.

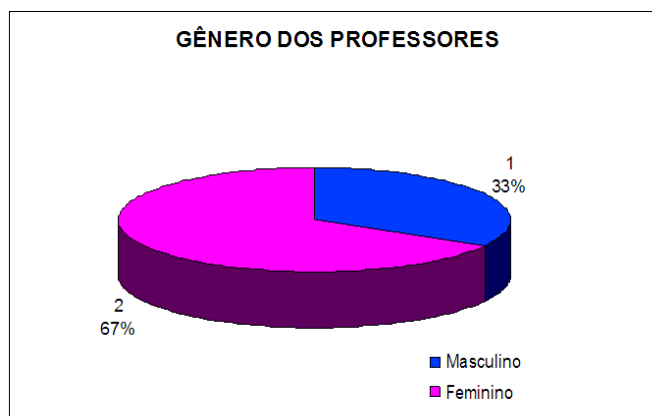


Figura 10- gênero dos professores.

O Gráfico 10, apresentam que há predominância do gênero feminino (67%) sobre o masculino (33%) entre os três professores de Educação Física estudados.

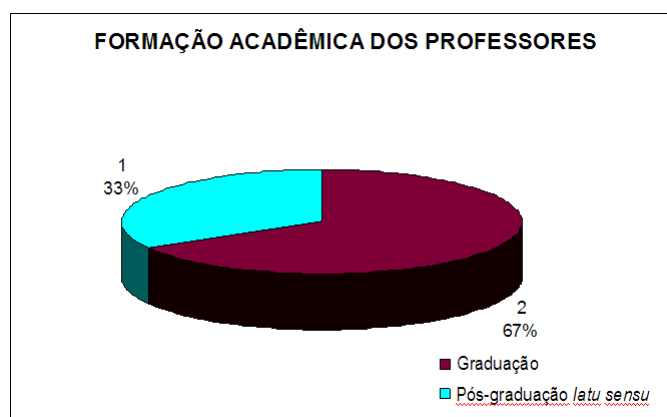


Figura 11- formação acadêmica dos professores.

No Gráfico 11, os resultados quanto à formação acadêmica dos professores, um (33%) tem curso de pós graduação; os outros dois (67%) somente a graduação em Educação Física. A formação e aperfeiçoamento dos professores é, na opinião de Mattos (2006), provavelmente um dos aspectos mais importantes para o desenvolvimento do sistema educacional. Esta importância decorre da incidência que este aspecto tem, posteriormente na formação dos cidadãos e cidadãs de um país. Um professor devidamente formado será uma garantia para o desenvolvimento de qualidade no diferentes níveis educativos.

Darido e Souza Junior (2007) corroboram ainda que, apenas uma boa formação acadêmica do professor não resolve todas as questões educacionais, faz-

se necessário que se produzam profissionais formados na reflexão, na resolução de problemas, na investigação e na inovação, que possam contribuir para que as futuras gerações de alunos estejam mais bem preparadas para enfrentar os desafios que, sem dúvida, se lhes apresentarão.

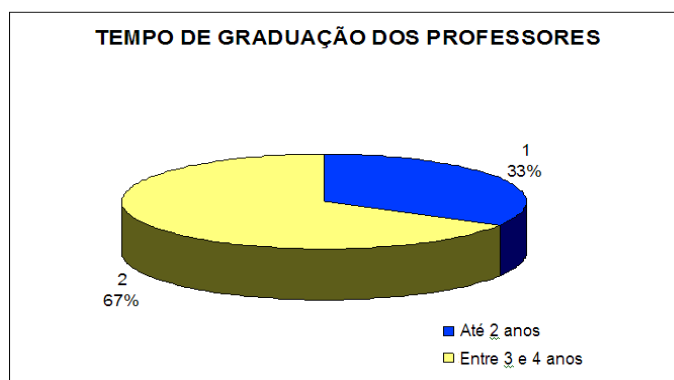


Figura 12- tempo de graduação dos professores.

O Gráfico 12, os resultados apresentam que os três professores participantes da pesquisa concluíram suas graduações acadêmicas recentemente: um (33%) há menos de 2 anos e dois (67%) entre 3 a 4 anos. Ainda que, a falta de experiência profissional não possa ser apontada como uma dificuldade para o exercício profissional do professor de Educação Física, Darido e Souza Junior (2007) defendem que tal experiência profissional é necessária, pois o professor precisa adaptar-se com o dia-dia dos alunos.

Ainda assim, outra característica dos professores estudados indicada pela pesquisa é a sua falta de experiência profissional: dois deles (66,7%) estão atuando há menos de um ano e um (33,3%), há mais de dois anos, como pode ser observado no quadro abaixo.

Tabela 1 – Tempo de trabalho dos professores no Colégio Santa Bartolomea Capitanio.

Tempo de atuação na escola	Frequência	%
Até 01 ano	02	66,7
Mais de 02 anos	01	33,3

Para Mattos (2006), o grave problema da falta de experiência profissional é quando o professor inicia a carreira profissional, apenas com os conhecimentos

teóricos adquiridos durante a graduação. Isso dificulta, então, para o novo professor, que depara-se com realidade diferenciada dentro de sala de aula.

A pesquisa revelou, através dos dados demonstrados na Figura 06, a unanimidade dos professores em considerarem importante o uso de jogos lúdicos em suas aulas de Educação Física; é um dado muito importante e positivo, pois, segundo Chaves, Gamboa e Sá (2006), quanto ao uso do lúdico existem estratégias através das quais se combinam o cognitivo, o afetivo e o emocional do aluno. Tais estratégias são dirigidas e monitoradas pelo docente para elevar o nível de aproveitamento do aluno, melhorar sua sociabilidade e criatividade e propiciar sua formação integral.

Tabela 02 – Como os professores consideram o uso do lúdico nas aulas de Educação Física.

O lúdico nas aulas de Educação Física	Frequência	%
Desnecessário	-	0,0
Importante	03	100,0
Irrelevante	-	0,0
Sem opinião	-	0,0

Freire e Venâncio (2005) defendem a importância dos jogos lúdicos por considerar que eles enriquecem a aprendizagem pelo espaço dinâmico e virtual que implicam, “como um espelho simbólico que transforma o grande em pequeno, a criança em adulto, o feio em bonito, o imaginário no real e os alunos em profissionais”. O elemento principal da aprendizagem lúdica, segundo os mesmos autores, é o jogo, recurso educativo que tem sido muito aproveitado em todos os níveis da educação e que enriquece o processo de ensino-aprendizagem.

Embora os professores em estudo tenham sido unânimes em considerar a importância dos jogos lúdicos para suas aulas, na Figura 07 tem-se a revelação de que apenas dois deles (66,7%) usam tais atividades com frequência; um (33,3%) afirmou que as usa esporadicamente. A adoção desses tipos de jogos nas aulas de Educação física é defendida por Freire e Venâncio (2005), que os considera um fator poderoso para a preparação da vida social da criança; jogando, ela aprende solidariedade, se forma e se consolida seu caráter e se estimula sua criatividade.

Tabela 3 – O uso de atividades lúdicas pelos professores.

Uso de atividades lúdicas	Frequência	%
Sim	02	66,7
Às vezes	01	33,3
Nunca	-	0,0

Freire e Venâncio (2005) opinam que os jogos desenvolvem a linguagem, despertam a inteligência, desenvolvem o espírito de observação, afirmam a vontade e aperfeiçoam a paciência; também favorecem a melhoria visual, tátil e auditiva; clareiam a noção de tempo e de espaço, dão desenvoltura, elegância e agilidade ao corpo.

Outro aspecto importante referente a incorporação de jogos lúdicos nas aulas de Educação Física é levantado por Freire e Venâncio (2005), pois, eles supõem a adaptação de esportes de maior complexidade estrutural e funcional, com os quais compartilham algum tipo de afinidade ou paralelismo. Torna-se então, como, ponte na etapa de iniciação esportiva e, algumas atividades lúdicas também se utilizam no estágio desportivo como atividade de aquecimento, reforço ou de preparação para a competição.

Por fim, a avaliação dos professores sobre a repercussão do uso de atividades lúdicas com seus alunos, expressada na Figura 08, é unânime: tais técnicas são importantes para o aprendizado. Tal constatação é apoiada por Chateau (2008), que as consideram uma atividade importante na sala de aula, posto que proporcionam uma forma importante de adquirir o aprendizado, proporcionam relaxamento e recreação ao aluno. Os jogos permitem orientar o interesse do participante para as áreas que se envolvem na atividade lúdica e também, para o professor hábil e com iniciativa sugere jogos que se casem aos interesses, habilidades e expectativas, à idade e ao ritmo de aprendizagem.

Tabela 4 – Opinião dos professores sobre a repercussão do uso de atividades lúdicas com os alunos.

Repercussão das atividades lúdicas	Frequência	%
Não fazem diferença para o aprendizado	-	0,0
São irrelevantes para o aprendizado	-	0,0
São importantes para o aprendizado	03	100,0

Rubio et al. (2003) sugere que o jogo lúdico proporciona à criança um contexto para aprender e melhorar suas habilidades de leitura e escrita. Isto se deve, segundo a autora, aos processos cognitivos (resolução de problemas, visualização e categorização) envolvidos nas situações lúdicas. As crianças que participam no jogo sócio-dramático podem estar mais bem preparadas para entender a narrativa de um livro ou de uma história, por exemplo. Isto se deve, em parte, à sua experiência prévia de entender as intenções dos demais e representar diferentes personagens, assim como a sua exposição constante a uma linguagem sofisticada.

Desta forma, pode-se inferir que os jogos lúdicos estão associados ao desenvolvimento de habilidade da função executiva (exemplo: habilidades associadas à resolução de problemas, atenção e inibição). Sendo, o jogo e o aprendizado lúdicos uma base importante para o desenvolvimento de outras disciplinas escolares além da Educação Física.

5. CONCLUSÕES

Concluiu-se que foram relevantes a prática de jogos lúdicos nas aulas de educação física neste estudo, o que reflete em mudanças, como, maior interação entre professor e aluno. Nesse sentido, a aprendizagem do aluno torna-se significativa e transformadora, e assim, através dos jogos lúdicos, propomos uma educação física melhor para o ensino, quer na qualificação e formação crítica do educando, ou para garantir de modo mais satisfatório a permanência do aluno na escola.

As atividades de educação física como os aspectos lúdicos são importantes para o desenvolvimento do sentido de pertencer a um determinado grupo, para a formação de pessoas conscientes de sua responsabilidade social, pois cogitam respeito, fraternidade e solidariedade de forma compensatória, levando a perceber a interdependência entre todos que participam dos jogos. Desse modo, durante a prática da atividade física, ninguém perde ninguém é isolado ou rejeitado porque falhou. “Quando há cooperação todos ganham, baseados num sistema de ajuda mútua”.

Esse estudo vem mostrar que os jogos lúdicos apresentam-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. Embora contextualizando a possibilidade de uma interface entre jogos e ludicidade, a amplitude e a relevância do tema permitem que sua aplicação seja vista como uma alternativa teoricamente respaldada, e a discussão levantada neste trabalho possam sensibilizar para a produção do conhecimento via interação social, nitidamente comprometida com o desenvolvimento legítimo do educando. E que os estudos sistematizados nesta investigação sobre a importância dos jogos e da ludicidade no ensino fundamental II possam servir como orientação e intervenção dos docentes que atuam nesta modalidade de ensino.

Nesse sentido pode-se indicar 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 à curiosidade, a criatividade e a discussão, bem como o raciocínio dos alunos. Nesse sentido o professor torna-se

um mediador pela melhoria do processo de ensino aprendizagem, cabendo ao mesmo buscar e desenvolver práticas didáticas em seu dia a dia que venha permitir aos alunos um melhor aprendizado. Deve ainda criar e subsidiar a promoção da socialização entre os alunos para que ocorra o desenvolvimento.

Considera-se que a ludicidade facilita as atividades cotidianas, transformando-as em uma vivência criativa e proporcionando ao educando momentos de alegria e descontração enquanto aprende. Nesse contexto, torna-se um mediador de articulação e promoção de vivências por intermédio dos jogos lúdicos, onde as atividades podem assim ter êxito através da aprendizagem no cotidiano escolar. Diante dessa 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.

Sendo assim, como sugestão para trabalhos futuros, propõem-se recursos motivacionais no processo de ensino-aprendizagem através de contribuições de estudos que consigam fazer uma interação entre professores e aluno; construção de uma proposta pedagógica, de modo que possam desenvolver melhor a ludicidade nas aulas de educação física, e elaboração de projetos de inclusão social através de jogos lúdicos na escola para estimular cada vez mais as instituições a investirem nesse processo ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BERLEZE, A.; VIEIRA, L. F.; KREBS, R. J. Motivos que levam crianças à prática de atividades motoras na escola. **Revista da Educação Física**, Maringá: v.13, n.1, p. 99-107, 2002.

BZUNECK, J. A. A motivação do aluno: aspectos introdutórios. In: BORUCHOVITCH, E.; BZUNECK, J. A. (Org.). **Motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 4 ed. São Paulo: Summus, 2008.

CHAVES, Márcia; GAMBOA, Silvio Sánchez; SÁ de, Kátia Oliver de. **Lazer e recreação no currículo de educação física**. 2 ed. Maceió: EDUFAL, 2003.

DARIDO, Suraya Cristina; SOUZA JUNIOR, Osmar Moreira de. **Para ensinar educação física: possibilidades de intervenção na escola**. Campinas, SP: Papyrus, 2007. Disponível em < <http://books.google.com.br/> >. Acesso em 03 mai.2012.

DIAS, Marina Célia Moraes. **Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância**. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

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

DURKHEIM, É. **Da divisão do trabalho social**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1973.

FERREIRA, Liliane Soares. **Educação e história**. 2 ed. Ijuí: UNIJUÍ, 2007.

FREIRE, João Batista; VENÂNCIO, Silvana. **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas, SP. Autores Associados, 2005.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender; resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996. 128p.

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

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

_____. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

KISHIMOTO, André. **Inteligência artificial em jogos eletrônicos**. 2004.

KISHIMOTO, Tizuko, Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____ **Jogo, brinquedo e a educação**. 9 ed. São Paulo: Cortez, 2004.

_____ **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 13 ed. 1993.

KRAEMER, Maria Luiza. **Quando brincar é aprender**. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2005.

LIMA, E. C; Mariano, D. G; Pavan, F. M; Lima, A. A; Arçari, D. P. **Uso de jogos lúdicos como auxílio para o ensino de química**. Revista Educação em Foco, São Paulo. 3 ed. 2011.

MATTOS, Luiz Otávio Neves. **Professoras primárias x atividades lúdico-corporais: esse jogo vai para a prorrogação**. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

MELO, C. M. R. As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento. **Informação Filosófica**, v.2, n.1, p.128-137, 2005.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado; DIAS, Marina Célia Moraes. **Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância**. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

NUNES, C. **Aprendizagem Ativa na Criança com Multideficiência**. Ministério da Educação: Lisboa, 2001.

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

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

_____ **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1985.

_____ **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social**. 4 ed. São Paulo: Summus, 2005.

RECCHIA, S. L. Play and Concept Development in Infant and Young Children with Severe Visual Impairments – a Constructivist View. **Journal of Visual Impairment & Blindness**. 1997. p. 401-406.

RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. 3 ed. São Paulo: Edisplan, 2005.

RUBIO, **Psicologia do esporte**: teoria e prática. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

SANDRA, P. S. **A ludicidade nas aulas de educação física no ensino fundamental na Escola Estadual Raimunda dos Passos Santos**. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, 2012.

SILVA, A.F. Projeto dança criança e a motivação para o aprendizado da dança na escola. **Cadernos FAPA**, Porto Alegre, p. 157-163, 2007.

VAZ, A. C. **Educação, corpo e movimento**. Curitiba: IESDE Brasil, 2010. Disponível em < <http://books.google.com.br/> >. Acesso em 10 jul. 2012.

VENDITTI JÚNIOR, R. et al. A motivação do profissional de educação física escolar: motivos de realização e influencias na atuação profissional. **Movimento & Percepção**, v.10, n.15, p. 6-33, 2009.

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

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

ANEXOS

ANEXO 1


 Colégio Santa Bartolomea Capitania
 Ensino Fundamental e Médio
 Reconhecimento: Resolução nº 010/08-CEB



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: cepfs@unb.br
<http://fs.unb.br/cep/>

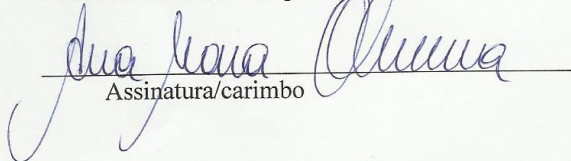
TERMO DE CONCORDÂNCIA

A Ana Mara Oliveira da Escola Santa Bartolomea Capitania está de acordo com a realização, nesta unidade escolar, da pesquisa **Jogos Lúdicos e Educação Física: Aprendizagem No Cotidiano Escolar No Ensino Fundamental II Na Escola Santa Bartolomea Capitania**, de responsabilidade do pesquisador **Márcio da Penha Ribeiro**, 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.

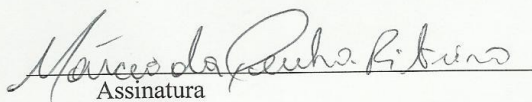
O estudo envolve **realização de análise documental, observações participantes, entrevistas e questionários** com professores e estudantes da **Secretaria de Educação de Porto Velho, Amapá, Ariquemes ou Brasília**. Tem duração de 1 mês, com previsão de início para 08/2012.

Macapá, AP, 04 / Abril / 2013

Diretor/coordenador responsável:


 Assinatura/carimbo

Pesquisador Responsável pela pesquisa:


 Assinatura

ANEXO 2
QUESTIONÁRIO DE PESQUISA PARA ALUNO

1. Qual sua idade?

Resposta:.....

2. Qual seu sexo?

() Masculino

() Feminino

3. Qual sua série?

() 5º Ano

() 6º Ano

() 7º Ano

4. Participação das aulas da disciplina Educação Física?

() Sim

() Não

() Um pouco

5. Do que você mais gosta na aula de Educação Física?

() Dos exercícios físicos

() Da parte teórica (explicações, comentários do professor)

() Dos jogos e brincadeiras

() De tudo

6. Você considera a aula de Educação Física:

() Séria

() Chata

() Regular

() Ótima

7. Qual a qualidade que você destaca em seu professor de Educação Física:

() Seriedade

() Descontração

() Não vejo qualidades nele

8. Como você gostaria que fosse a aula de Educação Física?

() Mais formais

() Menos formais, com mais brincadeiras e jogos

() Está bem do jeito que está.

ANEXO 3
QUESTIONÁRIO DE PESQUISA PARA O PROFESSOR

1. Qual sua idade?

Resposta:.....

2. Qual seu sexo?

() Masculino

() Feminino

3. Qual sua formação acadêmica?

() Graduação

() Pós-graduação Latu Sensu

() Pós-graduação Strictu Sensu (mestrado)

() Pós-graduação Strictu Sensu (doutorado)

() Outra:.....

4. Há quantos anos você é graduado?

() 1-3 anos

() 4-6 anos

() 7-9 anos

() 10 anos ou mais

5. Há quantos anos você exerce a função no Colégio Santa Bartolomea Capitanio?

() menos de 1 ano

() 1-3 anos

() 4-6 anos

() 7 anos ou mais

6. Você considera o uso do lúdico nas suas aulas com turmas do Ensino

Fundamental II:

() Desnecessário

() Importante

() Irrelevante

() Não tenho opinião formada

7. Você usa a abordagem lúdica nas suas aulas com turmas do Ensino Fundamental II?

() Sim

() Às vezes

() Nunca

8. No caso de ter respondido SIM ou ÀS VEZES na questão anterior: como você avalia a repercussão do uso de técnicas lúdicas com seus alunos?

() Não fazem diferença para o aprendizado

() São irrelevantes para o aprendizado

() São importantes para o aprendizado

Anexo 4

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE

O (a) Senhor(a) está sendo convidado(a) a participar do projeto: jogos lúdicos no cotidiano escolar.

O objetivo desta pesquisa é: Analisar os efeitos dos jogos lúdicos no cotidiano escolar das aulas de educação física do ensino fundamental II.

Analisar como os professores de educação física desenvolvem os jogos lúdicos nas aulas de educação física do ensino fundamental II.

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)

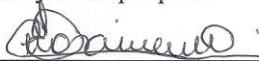
A sua participação será através de um **questionário ou entrevista; por alunos do sexo feminino e masculino, na faixa etária entre 10 a 13 anos, estudantes de 5º ao 7º ano do ensino fundamental II do Colégio Santa Bartolomea Capitania. São 40 alunos do Ensino Fundamental II, regularmente matriculados no Colégio Santa Bartolomea Capitania, 02 professores de Educação Física e 01 pedagogo, que aceitaram participar do estudo** que o(a) senhor(a) deverá responder [na escola ou outro local combinado] na data combinada com um tempo estimado (os tempos de cada procedimento) para sua realização de **com tempo previsto, 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.


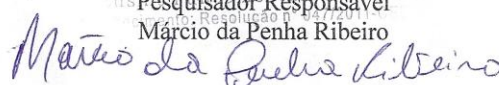
Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor telefone para: Dr(a). Keila Fontana, na instituição Universidade de Brasília telefone: (61) 3107-2555, no horário: 8:00 às 12:00hs e das 14:00 às 18:00hs.

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


 Faculdade de Educação Física
 Universidade de Brasília
 Pesquisador Responsável
 Resolução nº 24/2011
 Márcio da Penha Ribeiro


Macapá-Ap, 12 de Março de 2013.