



FACULDADE DE EDUCAÇÃO E MEIO AMBIENTE

JULIO HILARIO PEREIRA

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM**

ARIQUEMES-RO
2015

Julio Hilario Pereira

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física

Prof. Orientador: Osvaldo Homero Garcia Cordero

Ariquemes- RO
2015

Julio Hilario Pereira

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Orientador: Esp. Osvaldo Homero Garcia Cordero
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Prof. Ms. Ricardo Canto
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Prof. Esp. Anderson Rodrigues Moreira
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Ariquemes, 12 de Junho de 2015

Dedico este trabalho à minha família que sempre me apoiou nos momentos difíceis desta caminhada, divido, pois, convosco, o mérito desta conquista.

AGRADECIMENTOS

A Deus,

Pela presença constante nesta caminhada, guiando-me com sua luz;

Aos meus pais,

Companheiros em todos os momentos, estimuladores supremos para a caminhada do amanhã;

Ao Prof. Orientador Osvaldo Homero Garcia Cordero,

Pela dedicação em todas as etapas deste trabalho;

Aos professores e colegas do curso,

Pois juntos trilhamos uma etapa importante de nossas vidas;

E a todos que, direta e indiretamente contribuíram para o meu sucesso.

É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo,
criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar
sua personalidade integral e é somente
sendo criativo que o indivíduo
descobre seu eu.
(Winnicott, 1975 p. 80)

RESUMO

O presente estudo focaliza a importância das atividades lúdicas como essencial ação pedagógica, abordando sua aplicação na Educação Física Escolar, para o processo do desenvolvimento e aprendizagem. Objetiva demonstrar como os jogos, as brincadeiras, as dramatizações, entre outras, permitem a valorização do raciocínio, da criatividade, da sociabilidade, da afetividade das crianças na Educação Física. Adota uma abordagem teórica a partir de pesquisa bibliográfica sobre o tema em estudo, citado por diversos autores, os quais salientam a importância do lúdico na formação da criança, na escola e para a vida. Aponta a necessidade de se contratar um profissional específico na área de Educação Física para as séries iniciais do Ensino Fundamental e mostra uma maneira de criar posturas e atitudes que levem as crianças a interagir na vida de modo dinâmico e contínuo, apontando que é através do brincar que ela irá aprender a se socializar, a se desenvolver de forma motora, física e cognitiva. Dentro do objetivo proposto, espera-se que profissionais possam conhecer melhor o tema e aplicá-lo no dia-a-dia escolar. Destaca-se também que o presente estudo possa orientar de forma singular aos professores, quanto à aplicação de atividades lúdicas, lembrando que, esta é a fase mais importante do ser humano.

Palavras-chave: Lúdico; Aprendizagem; Criatividade e Educação Física.

ABSTRACT

The present study focuses on the importance of the recreational activities as essential pedagogical action, addressing its application in school physical education, to the process of development and learning. Aims to demonstrate how the games, the games, the dramatizations, among others, allow the appreciation of reasoning, creativity, sociability, the affection of children in physical education. Adopts a theoretical approach from bibliographical research on the topic under study, cited by several authors, which emphasize the importance of playfulness in the formation of the child in school and life. Points out the need to hire a specific professional in the area of physical education for the initial series of elementary school and shows one way to create postures and attitudes that lead children to interact in dynamic mode and continuous life, pointing out that it is through play that she will learn to socialize, to develop motor way, cognitive and physical. Within the objective, it is expected that professionals can learn more about theme and apply it in everyday school day. Highlights that this study can guide of singular form to teachers, the implementation of activities, noting that this is the most important phase of the human being.

Keywords: Leisure; Learning; Creativity and Physical Education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
2 OBJETIVOS	11
2.1 OBJETIVO GERAL	11
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
3 METODOLOGIA	12
4 REVISÃO DE LITERATURA	13
4.1 DEFININDO LUDICIDADE	13
4.2 JOGO	14
4.3 OS PRECURSORES.....	15
5 A EDUCAÇÃO FÍSICA E O LÚDICO	18
5.1 A FORMAÇÃO LÚDICA DO PROFESSOR	19
5.2 LUDICIDADE E INTERDISCIPLINARIDADE	21
6 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR E SUA ATUAÇÃO COMO ELEMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM	23
6.1 O LÚDICO COMO FORMA DE RECURSO PEDAGÓGICO.....	25
CONCLUSÃO	27
REFERÊNCIAS	29

INTRODUÇÃO

A atividade lúdica acompanha o ser humano desde tempos mais remotos. Muitos pensadores valorizavam e defendia essa ideia, como o considerado um dos grandes defensores das atividades lúdicas são Tomás de Aquino, que no século XIII, defendia o brincar como necessário para o desenvolvimento humano.

A criança tem direito tanto a uma boa formação e educação como a um desenvolvimento livre, sem pressão, correspondente a sua faixa etária e suas peculiaridades. Alcançar ambas as coisas e combinar uma com a outra, significa criar uma situação escolar favorável ao desenvolvimento. Isso significa, ao mesmo tempo, que o direito da criança à boa formação e educação pode ser acompanhado, não apenas em âmbitos individuais, de medidas precoces de estímulo, mas também que todas as suas necessidades básicas precisam encontrar atenção nesse sentido-físico, emocional, social, intelectual e cognitivo que não podem ser vistas isoladas uma das outras.

O problema levantado neste estudo se refere à importância da utilização do lúdico na Educação Física infantil das séries iniciais do Ensino Fundamental do 1º ao 3º ano – do Ciclo Básico de Aprendizagem, uma vez que não há nenhuma lei que permita a contratação obrigatória do profissional especialista em Educação Física para trabalhar nesta faixa etária dentro da escola. O professor pode interagir ludicamente, introduzindo elementos novos e variados nas atividades corporais, cabendo assim preparar e organizar jogos e brincadeiras, providenciar materiais para execução dos mesmos, isso sim, lhe permitindo condições de infraestrutura, materiais e principalmente formação contínua para incrementar e melhorar as aulas de educação física.

Este estudo é considerado importante para trazer à tona uma reflexão sobre a educação por meios lúdicos que, unidos à educação física nas séries iniciais do Ensino Fundamental tenha como alvo o desenvolvimento e o aprendizado da criança desde o psicológico, afetivo, sociológico e motriz.

Considerando o princípio de que a ludicidade é importante para a educação e é inerente ao ser humano, ela deve ser estimulada desde cedo.

Por acreditar que na educação infantil as crianças utilizam as brincadeiras e jogos como instrumentos de participação e reconhecimento do mundo, justifica-se o presente estudo, com o intuito de investigar o lúdico como essencial recurso pedagógico, abordando suas funções na educação física para o processo do desenvolvimento e aprendizagem moral, afetivo, cognitivo, social e motor.

A monografia será estruturada em quatro capítulos sendo que no primeiro abordar-se-ão os fundamentos teóricos necessários para compreensão do tema em estudo, tese de autores sobre o lúdico como recurso facilitador da aprendizagem; o segundo comenta as suas interações; o terceiro será analisado o lúdico como forma de recurso pedagógico e o quarto mostra o lúdico no desenvolvimento psicomotor e sua atuação como elemento facilitador da aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

O interesse de estudar sobre o referido tema dentro da Educação Física escolar: surgiu a partir da disciplina Teoria e Prática em Recreação e Lazer onde o pesquisador participou ativamente em todas as atividades propostas pelo docente da faculdade visualizando um interesse em aprofundar os conhecimentos no citado componente curricular.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Descrever a importância da ludicidade e sua contribuição dentro do processo de ensino-aprendizagem a partir das séries iniciais do Ensino Fundamental do 1º ao 3º ano.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Definir os conceitos sobre o lúdico;
- Explicar a importância da ludicidade para a Educação Física infantil;
- Destacar as vantagens de trabalhar o lúdico para a formação da criança;
- Refletir os conhecimentos sobre a ludicidade e aplicação no dia-a-dia escolar;
- Observar o desenvolvimento e a aprendizagem com a contribuição lúdica.

3 METODOLOGIA

Na construção científica do presente estudo, que por sua vez é do tipo descritiva, pretendeu-se expor e interpretar os temas ligados às questões do brincar, do brinquedo, da brincadeira, do jogo, do lúdico relacionados ou não ao universo da educação física escolar nas séries iniciais do Ensino Fundamental do 1º ao 3º ano.

Ainda, do ponto de vista do objetivo adotando-se a pesquisa descritiva, pretendeu-se descrever as características do fenômeno estudado, e obter um amplo conhecimento sobre o assunto em questão.

Para Gil (2002, p. 42) “este tipo de pesquisa tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então o estabelecimento de relações entre as variáveis”.

Teve como fonte de estudo a pesquisa bibliográfica, utilizando-se a técnica de leitura analítica e posterior fichamento conceitual de acordo com o referencial teórico escolhido.

Conforme deixa destacado Severino (2004, p. 58) a leitura analítica é:

Um método que auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, fornecendo instrumento para o trabalho intelectual de seminários, estudo dirigido, elaboração de resenhas, relatórios, contribuindo para a compreensão e interpretação crítica do texto. As fases de seu desenvolvimento constituem-se na preparação, compreensão, discussão do texto e reelaboração pessoal da mensagem.

Ainda, em se tratando de levantamento bibliográfico, Ruiz (2009, p. 58) diz que “é conjunto das produções escritas para esclarecer as fontes, para divulgá-las, para analisá-las, para refutá-las ou para estabelecê-las; é toda a literatura originária de determinada fonte”.

Pois o domínio da bibliografia é de fundamental importância para subsidiar e proporcionar um melhor entendimento aos dados levantados na pesquisa empírica.

Mesmo dentro de suas limitações, este estudo apresenta uma reflexão de como as atividades lúdicas podem estar presentes no processo ensino-aprendizagem dentro das aulas de Educação Física escolar.

4 REVISÃO DE LITERATURA

4.1 DEFININDO LUDICIDADE

Sua origem vem do latim *ludus* que significa jogo e inicialmente estava diretamente ligada a brincadeira e à espontaneidade dos movimentos que, aos poucos, se ampliou e tornou-se essencial no desenvolvimento humano.

Segundo Luckesi (2000, p.62) “são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexível e saudável”, o momento vivido possibilita ao sujeito o conhecimento de si mesmo e do outro.

Entre os primitivos, as atividades de dança, caça, pesca, luta entre outras, eram tidas como de sobrevivência, ultrapassando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças, nos jogos, participavam de empreendimentos técnicos e mágicos. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação e a educação representava a sobrevivência.

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância. (ALMEIDA, 2003, p. 119). Segundo ele, e todo o pensamento grego da época, a educação deveria começar aos sete anos de idade.

Já no aprendizado das letras, Quintiliano, filósofo romano, dá ênfase a importância dos jogos.

Até mesmo entre os egípcios, romanos e maias, os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos valores e conhecimentos.

Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seus valores, pois eram considerados profanos e imorais e sem nenhuma significação.

A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática.

Um sentimento novo surgiu: a educação adotou os jogos que até então havia sido banido como um mal menor. Os jesuítas editaram tratados de ginástica que forneciam regras de jogos recomendados e passaram a aplicar nos colégios a dança, a comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Outros teóricos, precursores dos novos métodos ativos da educação, frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças. “Ensina-lhes por meio de jogos”, dizia Rabelais, ainda no século XVI, dizendo: “Ensina-lhes a afeição à leitura e ao desenho, e até os jogos de cartas e fichas servem para o ensino da geometria e da aritmética”.

Montaigne (1533-1592) já partia para o campo da observação, fazendo a criança adquirir curiosidade por todas as coisas que visse ao redor: um edifício, uma ponte, um homem, um lugar, entre outros. (apud ALMEIDA, 1990, p. 17).

Comênio (1592-1671) resumia seu método em três ideias que foram as bases da nova didática: naturalidade, intuição e auto-estima. Esse método obedeceu às leis do desenvolvimento da criança: rapidez, facilidade e consistência no aprendizado. (FROEBEL, 2001, p. 60).

4.2 JOGO

O jogo é utilizado desde a Antiguidade Clássica e defendido pelos filósofos e educadores Aristóteles e Platão. (KISHIMOTO, 1993).

Fujishima (2009) afirma que a partir da Idade Média, os jogos caíram em descrédito, não só no âmbito educacional, mas no cotidiano de modo geral, influência de uma Educação Eclesiástica.

Com o domínio do Cristianismo, as ideias de Platão foram adaptadas e as de Aristóteles ignoradas até o advento do Renascimento.

A partir da Idade Moderna, a educação passa a ser um direito de todos garantido pelo Estado, sendo um dos ideais do Iluminismo e da Revolução Francesa.

Após a chegada da Revolução Francesa e da influência de seus valores pelo Mundo Contemporâneo, o lúdico passa a conquistar cada vez mais espaço. Miranda (1984) salienta a importância das atividades físicas e lúdicas em países europeus desde o século XVIII, que com o avanço da psicologia evoluiu bastante. (VASCONCELLOS, 2011, p.2)

A partir do século XIX e início do século XX, inúmeros teóricos vêm analisando o lúdico no processo de ensino-aprendizagem e defendem que “por meio do lúdico, a criança se relaciona com o mundo real, testando comportamentos que poderão ser colocados em prática ou não quando atingir a idade adulta”. (VIGOTSKI, 1998 p. 112-124).

Ainda nesta sequência o mesmo autor deixa destacado que:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança... A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais. (VYGOTSKY, 1998, p. 137).

A necessidade de entender o significado do jogo é importante. Para isso é preciso compreender sua importância ao longo da história. Estudado por diversos teóricos o lúdico apresentou-se sobre diferentes concepções e funções. Os jogos/brincadeiras fazem parte da cultura de vários povos, por conseguinte, desde o início da humanidade até os dias atuais o jogo está presente na vida do homem e dos animais que produziram e representaram o lúdico de diversas formas. (ALMEIDA, 2003).

4.3 OS PRECURSORES

A maioria dos estudiosos da área define o jogo como uma atividade que possui em si mesmo a sua própria essência, a sua razão de ser. Vale destacar, de modo breve, alguns pensadores e suas visões sobre o lúdico: Rosseau, Pestalozzi, Fröbel, Piaget e Vygotsky.

Construindo para a teoria construtivista inicia-se pelo maior naturalista do século XVIII, o suíço Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), com relação a educação

contrariou os rígidos dogmas da religião, em seus conceitos valorizou a natureza, a emoção e os sentimentos, com isso resgatou indiretamente o lúdico pedindo que tratassem a criança conforme sua natureza. (PINTO, 2003 p. 128).

A criança vive para brincar e brinca para viver, brincar é treinar para a vida. Hoje se sabe que a teoria naturalista é muito radical, mas naquela época foi a solução para as grandes mudanças.

Foi Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), outro educador suíço, que introduziu na sua prática a teoria naturalista da educação, de Rousseau, ele enfrentou barreiras, mas com perseverança fundou algumas escolas na Suíça, adotando o método natural de educação.

O aprendizado seria em grande parte conduzido pelo próprio aluno com base na experimentação prática e na vivência intelectual, sensorial e emocional do conhecimento, é a ideia do aprender fazer, fazendo (FERRARI, online, 2015).

Friedrich Fröbel (1782-1852) foi o primeiro pedagogo a introduzir o lúdico como elemento facilitador no processo da aprendizagem, criou o primeiro Jardim de infância, o Kindergarten, que sobrevive até os dias atuais. Ele reconhecia que o jogo varia conforme a idade da criança, o professor não deve menosprezar esse aspecto, mas sim, observá-lo com atenção e trabalhá-lo adequadamente auxiliando assim o desenvolvimento infantil. Brincando, a criança pensa e expressa emoções, torna-se inteligente.

Em outras palavras, na infância “brincando é que se aprende”. O lúdico realiza a síntese entre o mundo das pessoas e das coisas, pois objetivos e situações são interessantes. “O brincar é o mais poderoso meio de desenvolvimento da criança na sua globalização social, afetiva, física e cognitiva.” (ALMEIDA, 2003, p.23).

Jean Piaget (1896-1980) dedicou-se ao estudo do desenvolvimento da inteligência, sua teoria valorizou o ambiente, a pesquisa, a socialização e a liberdade, pois, o indivíduo deve interagir com tudo que o cerca. Ele também valorizou e considerou os erros como etapas da construção do conhecimento, é na relação com o meio que a criança se desenvolve, construindo e reconstruindo suas hipóteses sobre o mundo que a cerca, o professor deve respeitar o nível de desenvolvimento das crianças, não se pode ir além de suas capacidades, nem

deixá-las agir sozinhas. Uma máxima da teoria Piagetiana é que o conhecimento é construído na experiência. (SHAFFER, 2005).

Piaget, (1970) entre outros, proporcionaram embasamento teórico para as análises e reflexões sobre o lúdico, tornando a escola um lugar mais agradável, onde deve circular além das informações, alegria e o prazer. (SANTOS, online, 2015).

Vygotsky (1896-1934), na perspectiva Sócio-interacionista - o lúdico é peça significativa, pois “a construção do conhecimento se dá nas interações psicoculturais do sujeito, objeto do estudo.” (VYGOTSKY, et al., 1988, p.25). Assim, o desenvolvimento da atividade intelectual ocorre com a participação ativa do indivíduo no meio em que está inserido. Ainda segundo Vygotsky et al., (1998, p. 47) é “nos brinquedos no período escolar, que as operações e as ações da criança são sempre reais e sociais e nelas, a criança assimila a realidade humana.” É nessa fase que a criança adota as brincadeiras de faz de conta retratando nelas as situações vivenciadas, elas expressam a interpretação do mundo real, recriando cenas do cotidiano, tendo como inspiração falas, ações e funções dos adultos com quem convivem.

5 A EDUCAÇÃO FÍSICA E O LÚDICO

A Educação Física, integrada às demais ciências, coordena um trabalho de reestruturação do corpo (movimento), associada às funções que integram a “personalidade”, daí a sua importância na construção da cidadania das crianças. Atividades como a prática esportiva, a dança, a música, o teatro tornam-se indispensáveis ao desenvolvimento e, assimilando estruturas básicas de comportamento que vão auxiliar a formação. Na simples prática esportiva, além de desenvolver os movimentos amplos e finos do corpo, a criança vivencia inúmeras funções intelectuais, como cálculo, posição, velocidade, equilíbrio, bem como normas de cooperação social.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais-PCN's (BRASIL, 2001, p.28), afirmam que a Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental é importante, pois possibilita as crianças desde cedo terem a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participarem de atividades culturais expressando seus sentimentos, afetos e também suas emoções. Um dos objetivos gerais da Educação Física proposta pelos PCN's é, que durante as aulas os alunos consigam adotar atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade em situações lúdicas e esportivas, repudiando qualquer espécie de violência.

A postura do professor é fundamental, ele tem que agir como mediador da brincadeira, transformando a mesma em aprendizado de fato. É também através do jogo que se permite desenvolver o conhecimento da criança, como afirma Kishimoto (1993, p.50):

O poder do jogo, de criar situações imaginárias, permite à criança ir além do real, o que colabora para o seu desenvolvimento. No jogo, a criança não é mais do que é na realidade, permitindo-lhe aproveitamento de todo o seu potencial. Nele a criança toma iniciativa, planeja, executa, avalia, enfim, ela aprende a tomar decisões, a introjetar o seu contexto social na temática do faz-de-conta. Ela aprende e se desenvolve. O poder simbólico do jogo do faz-de-conta abre um espaço para a apreensão de significados de seu contexto e oferece alternativas para novas conquistas no seu mundo imaginário.

Portanto, ao trabalhar o lúdico o professor estará propiciando à criança prazer, o que colabora com o processo educacional, pois coloca o educando em uma situação gostosa, ou seja, ele está fazendo algo que gosta por isso a sua

concentração é maior aproveitando ao máximo esses momentos de “prazer” e dessa forma o aprendizado flui naturalmente.

5.1 A FORMAÇÃO LÚDICA DO PROFESSOR

Ao abordar a prática pedagógica na educação infantil deve-se analisar como é a formação lúdica do professor, pois esta é inerente, quais são seus conhecimentos sobre o lúdico, considerando este um fator importante para o desenvolvimento infantil. Sua formação é essencial para que tenha noção da contribuição que o jogo/brincadeira exerce sobre a criança e conseqüentemente sobre o processo da aprendizagem.

A ludicidade permite maior interação entre o aluno e o professor e, não seria possível pensar as brincadeiras para a criança sem considerá-las como oportunidade também para o educador, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, em suma, faz a mediação da construção do conhecimento.

O professor necessita saber como proporcionar aos alunos um amplo aprendizado com atividades adequadas, objetivos bem definidos, que contribuam para a expansão cultural e social, intelectual e psicológica dos alunos de modo integral. O professor pode se utilizar do lúdico como um dos instrumentos de sala de aula. Os estudiosos estão cada vez mais convencidos de que grande parte das habilidades de inserção da criança na sociedade é adquirida na interação com os pares e ocorre na maioria das vezes durante o brincar, sendo, portanto fundamental para seu desenvolvimento tanto social, como cognitivo e afetivo. Para Daniels (1999, p.26):

O professor tem a responsabilidade de transmitir à criança, o legado cultural e histórico de uma sociedade [...]. Ele tem, então o dever de organizar formas adequadas de atividades educacionais, nas quais o conhecimento social será criado e, assimilado pelo indivíduo.

Desta forma, o professor poderá proporcionar essa interação entre os alunos, demonstrando uma competência técnica que de acordo com Melo (apud Saviani,

2000, p.27) para tal requisito o professor deve estar habilitado para organizar e repassar esse saber de modo que ele seja aprovado pelo aluno, ter uma visão que engloba os aspectos mais imediatos de sua prática e um entendimento entre esses aspectos e organizações dos períodos de aula e os seus critérios, argumentos e métodos de ensino, ter uma relação e uma compreensão mais ampla das relações entre a escola e a sociedade.

Segundo Almeida (2003, p. 63)

[...] formar professor para uma plena introdução do lúdico na escola é, sem dúvida, a meta fundamental, pois sabemos as circunstâncias do mundo eletrizado em que vivem as crianças e os jovens, não se pode querer orientá-los com significação se não há preparo para isso.

O sentido real, verdadeiro e funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

O professor precisa prover meios para despertar no aluno interesse pelos estudos, levando-o a sentir, pensar, agir e representar, a fim de que ele mesmo se encarregue de buscar os infinitos conhecimentos e experiências, os quais contribuem e enriquecem o seu desenvolvimento intelectual. Ao representar este algo interessante e desafiador para as crianças, permite que participem ativamente, oportunizando o avanço da maioria.

Nesse sentido, ele deve ser um interventor do ensino e aprendizagem, a fim de provocar desempenhos, que sem a intervenção dele não ocorreriam. Deve-se trabalhar o que a criança ainda não sabe, mas precisa aprender, com atividades desafiadoras, porém possíveis de serem realizadas. É necessário ao professor e demais educadores que correspondam as necessidades dos alunos, pois os mesmos devem encontrar um ambiente estimulador para ir se acostumando ao novo e até então desconhecido mundo para ele. Ressalta Santos (1997, p.14) que:

A formação do educador ganha qualidade se, em sua sustentação, estiver presentes os três pilares: formação teórica, pedagógica e como inovação, formação lúdica, sendo que a mesma deve possibilitar ao professor conhecer-se como pessoa, saber suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo.

É de suma importância afirmar que o professor esteja em constante capacitação, para acompanhar o processo de evolução das novas tecnologias, atualização das práticas lúdicas motivadoras e daquelas que possibilitem maior contribuição para o desenvolvimento intelectual, social, afetivo e motor do educando.

5.2 LUDICIDADE E INTERDISCIPLINARIDADE

O lúdico é por si uma prática interdisciplinar, pois se organiza na direção da integração entre as áreas de estrutura e convivência humana. Ela surgiu no final do século passado, quando as ciências se dividiram em muitas disciplinas e a prática interdisciplinar restabelecia um diálogo entre elas. Desde então, o conceito desta prática vem se desenvolvendo também nas ciências da educação. (LIBÂNEO, 1994).

Os estudos de Gardner (2001) a respeito do desenvolvimento das inteligências é uma referência constante na atuação pedagógica interdisciplinar, pois subsidia no que se refere a valorizar e destacar as singularidades de cada um, a fim de que o processo educacional possa desenvolver as potencialidades do indivíduo em todos os seus aspectos, considerando a criança como um ser global.

Compete informar que a interdisciplinaridade visa garantir a construção do conhecimento globalizante, rompendo com as fronteiras das disciplinas, por isso, integrar conteúdos não seria suficiente, é preciso tomar atitude e adotar postura interdisciplinar, buscando nas ciências, um conhecimento integral e totalizante do mundo frente á fragmentação do saber, na educação, como forma de trabalho para substituir procedimentos, tendo a atitude de buscar, envolvimento, compromisso e acima de tudo reciprocidade diante do conhecimento.

Nesta perspectiva a ação pedagógica desse conceito, deve apontar para a construção de uma escola participativa e decisiva na formação do sujeito social, onde o objetivo seja a união entre o saber, o conhecimento, a vivência, a escola e a comunidade. Cabe destacar a articulação das atividades lúdicas como uma prática pedagógica interdisciplinar, já que através das brincadeiras a criança pode desenvolver duas ou mais áreas do conhecimento ao mesmo tempo.

Da mesma maneira que o professor não tem por que limitar a educação motora de seus alunos à aula de educação física, podendo prolongá-la a outros momentos da jornada escolar e da perspectiva de outras matérias curriculares, a educação física também pode oferecer numerosas contribuições a outras áreas da educação infantil. (ARRIBAS, 2002, p.11).

Os conhecimentos a serem interiorizados na escola infantil através do lúdico são interligados quanto aos seguintes aspectos: linguagem, pensamento lógico e curiosidade, psicomotricidade e valores éticos. Diante disso, a ação pedagógica do professor deve ser minuciosamente planejada e elaborada, a fim de que o lúdico atinja os objetivos a que se propõe.

6 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR E SUA ATUAÇÃO COMO ELEMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

A Recreação pode ser entendida como facilitadora no processo ensino-aprendizagem, tendo em vista que seus benefícios apresentam-se de maneira lúdica e espontânea. Para o desenvolvimento Psico (mente) motor (físico) de uma criança em fase de escolarização torna-se fundamental o incremento lúdico. As atividades recreativas aparecem aqui como meio para esse referido desenvolvimento. Essas atividades contribuem assim para ampliar o repertório motor da criança, ou seja, descobre, constrói e reconstrói as experiências motoras. (CAVALLARI, 2009).

Por corresponder a uma necessidade básica da criança, o brincar através do lúdico estimula o “faz-de-conta”, o imaginário, a simbologia e suas diversas expressões que vão sendo organizadas e reorganizadas. Esta necessidade básica, sendo atendida, desenvolve a criatividade de maneira que a criança fantasia um brinquedo atribuindo determinado significado em um dado momento e reinventando-o no outro. Assim, as atividades lúdico-recreativas dão abertura para manifestações culturais, criatividade, superação do momento desagradável, fortalecimento das estruturas anatômicas e fisiológicas e bem estar. (CAVALLARI, 2009).

É importante que o professor de Educação Física trabalhe os seus objetivos de forma clara e que as crianças se sintam entusiasmadas, respeitando-se a capacidade das mesmas. Negrine (1994, p.39) acredita que “é realizando movimentos no ato de brincar que a criança vai construindo progressivamente seu vocabulário linguístico e psicomotores.”

Piaget (1965) caracterizou a natureza do jogo em cada fase de desenvolvimento do ser humano, dando ênfase a faixa etária escolar dos 6 a 8 anos de que trata o presente estudo. A fase sensório-motora de 1 a 2 anos; a Fase simbólica que vai dos 2 a 4 anos; a Fase intuitiva dos 4 a 6-7 anos, é a fase em que, sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do “eu”. Os jogos passam a ter uma seriedade absoluta na vida delas e um sentido funcional e utilitário. Os jogos de que as crianças mais gostam são aqueles em que seu corpo está em movimento, e é essa movimentação do corpo que torna seu crescimento físico natural e saudável.

Da mesma forma que correr, pular, trepar, nadar, arremessar entre outros, são exercícios que estimulam o desenvolvimento dos músculos amplos, atitudes como pegar, rasgar, rabiscar, desenhar, pintar, bordar, costurar, amassar, modelar desenvolvem e estimulam os movimentos finos, necessários e obrigatórios no processo de alfabetização que irá ocorrer. (ALMEIDA, 2003, p. 47).

É importante relembrar que todos os jogos de que as crianças participam, que inventam ou pelos quais se interessam nessa fase constituem verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos visuais, auditivos cinestésicos. Os operativos; a memória, imaginação e a, lateralidade, representação, análise, síntese, causa e efeito funções essas que, combinadas com as estimulações psicomotoras a coordenação fina, definem alguns aspectos básicos que dá condições para o domínio da “leitura e escrita”, (ALMEIDA, 2003, p. 48). Nessa fase, a criança reúne-se com outras crianças para brincar, mas ainda age sem observar regras.

A fase da operação concreta que vai dos 6 a 8 anos, é a fase em que a criança começa a pensar com certa lógica, a entender o mundo, ter consciência de suas ações, discernir o certo do errado e despertar para um mundo em cooperação com seus semelhantes.

A partir dessa idade, as brincadeiras, a prática esportiva, os jogos – sejam construtivos, descobertas, agrupamentos, comunicativos, musicais - bem como os brinquedos, aparecem sob a forma de interação social, munidos de regras, que são aprendidas de forma concreta e direta.

Toda criança precisa brincar em grupo para entender que o companheirismo é necessário, saber ser humilde, ser tolerante com os mais fracos e com os menos capazes. Jogando e tentando ganhar, cada criança vai descobrindo suas próprias potencialidades e a dos colegas de equipe. (CUNHA,1994).

Muitas atividades, como jogar bola com as mãos, pular corda, jogar “amarelinha”, desenvolvem a coordenação motora, o equilíbrio, o raciocínio e os reflexos ficam mais rápidos, melhorando o desempenho da criança nas atividades escolares.

Em situação de brincadeira, a criança fica sobre uma linha divisória entre a fantasia e a realidade e, nesse momento, é mais fácil, por meio da observação, descobrir possíveis problemas que ela está tentando resolver.

O impacto das atividades lúdicas desenvolvidas dentro ou fora da escola, nas aulas de Educação Física, ou em outros espaços, é sempre positivo, torna-se evidente em todo e qualquer tipo de aprendizagem para as crianças menores: atividades para a coordenação motora, a percepção auditiva, a visual, a lateralidade, o tato; para ensinar conceitos e valores: jogos e brincadeiras de equipe. A criança aprende a respeitar o espaço do outro, a colaborar, a usufruir sem possuir e a ter liberdade com responsabilidade. É mais fácil atingir os objetivos usando o lúdico, pois a criança estará fazendo o que mais gosta: brincar. “O lúdico é um elemento facilitador da aprendizagem.” (PINTO, 2003, p.119).

A criança precisa pular corda, virar cambalhota, ter equilíbrio para andar de bicicleta, correr e pular.

Uma criança que exercita todo seu corpo, também estimula seu cérebro a trabalhar de maneira mais plena, e, com certeza, vai melhorar seu desempenho em todo o cotidiano escolar.

6.1 O LÚDICO COMO FORMA DE RECURSO PEDAGÓGICO

A utilização do jogo e do brinquedo no processo de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades cognitivas e corporais da criança e suas aplicações como recursos didáticos-pedagógico, principalmente nos primeiros anos escolares, têm sido definidas por estudiosos da educação e da psicologia.

É de extrema importância a recreação na vida da criança, tanto no seu desenvolvimento motor, afetivo e social. É através dela que se aprende a cooperar e respeitar os limites e os demais. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gesto, sons, brincadeiras, jogos e representações diversas da realidade, faz com que ela desenvolva sua imaginação, criatividade, comunicação e sua expressividade. Jogos educativos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem e ainda serem prazerosos, interessantes e desafiantes. Segundo Luckesi (1994), o lúdico é o modo de ser do homem no transcurso da vida, numa experiência criativa de construir a vida sem rigidez, alegremente.

A educação é como um processo, pelo qual o ser humano conduz sua personalidade de dentro para fora, através da atividade lúdica, pelo movimento que realiza, organizando experiências e criando formas. Sem a ludicidade todos nós nos criamos rígidos. (SANTOS, 1998. p.49).

O mesmo autor afirma que as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm comprovar que o jogo lúdico é uma fonte de prazer e descoberta para a criança. Nessa perspectiva ele tem muito a contribuir com as atividades didáticas e pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula, principalmente nas de Educação Física. Porém, a contribuição do jogo para o desenvolvimento das atividades pedagógicas durante as aulas vai depender da concepção que se tem de jogos, de criança, de aprendizagem e desenvolvimento. (LUCKESI,1994).

CONCLUSÃO

A ludicidade, jogos/brincadeiras, acompanha o ser humano desde a antiguidade clássica, sendo defendida pelos filósofos Platão e Aristóteles. Eles afirmavam que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos e sob vigilância em jardins de crianças.

Através do estudo de alguns precursores da educação: Rousseau, Pestalozzi, Fröbel, Piaget e Vygotski, aprendeu-se que não cessa a busca por uma metodologia que contribua para o aprendizado de crianças e adolescentes. Sendo que grande parte desses importantes teóricos defendem o lúdico/jogo/brincadeira como um método eficaz dentro e fora de sala de aula.

O papel social das instituições de educação infantil é o de valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir a aquisição de novas informações, exercendo dessa maneira a função pedagógica.

O trabalho em questão teve como meta principal, mostrar a necessidade de conhecer melhor o lúdico, sua influência, aplicação e contribuição na Educação Física das séries iniciais do Ensino Fundamental.

Em se tratando dos objetivos propostos, espera-se que um número significativo de profissionais possam se inteirar do tema, buscando aplicar no dia-a-dia escolar, contribuindo assim para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Um dos objetivos gerais da educação Física proposta pelos PCN's é que durante as aulas os alunos consigam adotar atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade em situações lúdicas e esportivas, rejeitando qualquer espécie de violência.

O educador deve ter em sua formação os três pilares, que servem como base em sua sustentação: formação teórica, pedagógica e lúdica, permitindo-lhe conhecer melhor a criança, suas necessidades, dificuldades e conseqüentemente orientar melhor o processo de ensino-aprendizagem.

A ação pedagógica interdisciplinar, aponta para a construção de uma escola participativa e decisiva na formação do sujeito social. Onde o objetivo é a união do saber, do conhecimento, da vivência, da escola e da comunidade, já que através das

brincadeiras, a criança pode desenvolver duas ou mais áreas do conhecimento ao mesmo tempo.

As atividades recreativas contribuem para ampliar o repertório motor da criança, ou seja, descobre, constrói e reconstrói as experiências motoras. Todos os jogos dos quais elas participam, inventam ou se interessam, constituem verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos, visuais, auditivos e cinestésicos.

A recreação na vida da criança é de extrema importância para o desenvolvimento motor, afetivo e social. Os jogos educativos facilitam o processo de ensino-aprendizagem e são prazerosos, interessantes e desafiantes. Sua aplicação como recurso didático-pedagógico, nos primeiros anos escolares, tem sido definido por teóricos da educação e da psicologia.

Num ambiente lúdico, a criança fica interessada, sente-se segura junto aos colegas e ao adulto que a orienta, desenvolve a auto-estima, a imaginação criadora, a capacidade de expressão, a socialização e o conhecimento com alegria e prazer.

Assim, que nunca seja dito que o brincar é uma atividade inútil. A criança brinca para se divertir e assim, melhorar suas habilidades e, seus colegas, contribuem indiretamente para o seu desenvolvimento social, intelectual e emocional. Dessa forma, o brincar é verdadeiramente o trabalho da criança – e é um assunto muito sério!

O professor deve mostrar que através do lúdico, a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e o meio social mais amplo.

Diante do exposto, destaca-se que o presente estudo possa orientar de forma singular aos professores que, por intermédio de atividades lúdicas, conseguirão ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança, sabendo ser esta, a fase mais importante do ser humano.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.
- _____, **Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6 ed., São Paulo: Loyola, 1990.
- ARRIBAS, T. L. **A educação física de 3 a 8 anos**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: educação física**. 3.ed. Brasília, 2001.
- _____. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 2001.
- CAVALLARI, Vinicius Ricardo e Zacarias, Vany. **Trabalhando com Recreação**. 11 ed. São Paulo: ICONA, 2009.
- CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo. Maltese, 1994.
- DANIELS, Harry. **Vygotski em Foco: Pressupostos e Desdobramentos**. Campinas: Papirus, 1999.
- FERRARI, Márcio. **Pedagogia**. Disponível em:
<<http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/pestalozzi-307416.shtml>>. Acesso em 23 de jan. 2015.
- FROEBEL, F. A. **Educação do homem**. Tradução de: Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo: Universitária, 2001.
- FUJISHIMA, Maria de Fátima dias da Silveira. **Aprender Brincando: A História do Lúdico como instrumento facilitador no ensino aprendizagem**. Disponível em <<http://www.soartigos.com/articles/1994/1/Aprender-BrincandoA-Historia-do-Ludico-como-instrumento-facilitador-no-ensino-aprendizagem/Page1.html>>. Acesso em 23 de fev. 2015.
- GARDNER, H. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. Trad. Sandra Costa, Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais Infantis: O jogo, A Criança e a Educação.** Petrópolis: Vozes, 1993.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática.** São Paulo: Ed. Cortez, 1994.

LUCKESI, Cipriano Carlos. (org) **Ludopedagogia – ensaios: Educação e Ludicidade:** Salvador: Gepel, 2000.

_____, O lúdico na prática educativa. **Rev. Tecnologia Educacional.** v. 22, p. 119-120, jul-out 1994.

MIRANDA, Nicanor. **200 jogos infantis.** 9 ed., Belo Horizonte: Itatiaia Limitada, 1984.

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

PINTO, Marly Rodan. **Psicologia e Aprendizagem no Espaço Lúdico.** 2 ed. São Paulo: Arte e Ciência, 2003.

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia Científica: guia para eficiência nos estudos.** 6 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

SANTOS, Carlos Antonio dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização.** Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

SANTOS, José Roberto Moraes dos. O lúdico: recurso didático. **Artigo.** Disponível em:
<http://www.psicopedagogia.com.br/new1_artigo.asp?entrID=1492#.VXCEe9JVhH>. Acesso em 14 de mar. 2015.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.) **O lúdico na formação do educador.** – Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SAVIANI, Demerval. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações.** 6 ed., São Paulo: Autores Associados, 2000.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 20 ed. São Paulo: Cortez, 2004.

SHAFFER, David R. **Psicologia do desenvolvimento: infância e adolescência.** Tradução Cíntia Regina Pemberton Cancissu. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

VASCONCELLOS, Sheila. Uma breve história do lúdico na educação. **Artigo**
Disponível em: <<https://ogastronomo.files.wordpress.com/2011/01/artigo-lc3badico-na-educac3a7c3a3o.pdf>>. Acesso em 25 de mai. 2015.

VYGOTSKI, Lev Semenovic; LURIA, Alexander Romanovick; LEONTIEV, Alex. 1988
Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone USP

_____, **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998