

O PAPEL DO LÚDICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

SANTOS, Karine Teresa Melo dos¹
MONTEBUGNOLI, Norma Ornelas²

RESUMO

O presente trabalho buscou descrever, com base em estudos já realizados nesta problemática, a influência do lúdico nas aulas de Educação Física nos anos de ensino Fundamental. Objetiva-se expor, linearmente, o conceito e a adaptação do lúdico no contexto das aulas de Educação Física, perpassando diversos momentos e fatores, que se alteram pela didática e pelo recurso. Trabalhou-se com o estudo bibliográfico, e o confronto de ideais, conceitos, perspectivas e contribuições que tornaram mais eficiente a elaboração da pesquisa, tendo que se respaldar em fundamentos muito convictos acerca do tema proposto. Verificou-se que o lúdico está intrínseco à própria conduta docente, por intermédio dos jogos, das dinâmicas, dos exercícios de movimento e em atividades que exigem atenção. Nota-se que essa indissociabilidade estabelecida entre a Educação Física e o lúdico gera inúmeros benefícios ao aluno, em suas dimensões socioculturais, fisiológicas e psicológicas, tendo que, por meio da prática que desperta prazer e satisfação, trabalham-se questões essenciais à vida individual e social.

Palavras- Chave: Lúdico; Ensino Fundamental; Didática.

1. INTRODUÇÃO

Pensar a concepção de lúdico, contextualizando-a às aulas de Educação Física nos primeiros anos do Ensino Fundamental, torna evidente sua indissociabilidade, tendo que, por meio da prática lúdica reforçam-se temas transversais, que permeiam todo processo pedagógico, no que se destacam a socialização e a cooperação.

A escola, enquanto ambiente fundamentalmente socializador, consiste em um espaço de novas descobertas, novos desafios e, ao que tange especificamente à socialização com outrem, a prática de atividades lúdicas pode inserir-se com grande possibilidade de êxito (MOREIRA, 2006).

¹Acadêmica do Curso de Educação Física da Fira-Faculdades Integradas Regionais de Avaré 18700902- Avaré- SP, email ktmsantos@fira.edu.br.

² Orientadora Professora Titular da Fira- Faculdades Integradas Regionais de Avaré- 18700-902- Avaré- SP- Brasil- Mestrado em Ciências da Motricidade pela Unesp- Rio Claro, e-mail normamontebugnoli@gmail.com

Erroneamente o lúdico já foi, historicamente, pensado como atividade sem direção, sem metodologia, o que o desfigurou, por muito, nos ensaios e na prática em sala de aula.

Com pesquisas cada vez mais avançadas e, tendo em vista as observações que rotineiramente acontecem no contexto das salas de aula, o lúdico ganhou espaço no âmago das discussões, o que tornou possível seu vislumbre no sentido mais correto, como uma prática tão quão metodológica como os demais métodos.

Contudo, é pertinente ressaltar que, enquanto método, o lúdico está enraizado na prática docente, em seu aspecto mais abrangente e isso significa que, embora haja uma suposta restrição entre o lúdico e a Educação Física, é correto pensar esse método permeando toda prática pedagógica.

A brincadeira está indissociável à natureza da criança, pois é algo que a pertence e serve para seu desenvolvimento, bem como ajuda a descobrir as significações do mundo (RIZZI, 2007).

Brincando, a criança externaliza sua própria percepção do mundo, se descobre e se faz conhecer, expressar-se e, de maneira muito natural, insere-se em grupos e identifica-se como parte pertencente a um todo, assim, tem-se os primeiros resquícios da sua vida social mais organizada, que não apenas no cerne familiar.

Há de se pensar ainda que, gradativamente e acompanhando seu desenvolvimento pessoal, as relações, as disciplinas escolares, seu próprio autoconceito irão sofrer complexidades. No contexto da pesquisa, é certo afirmar que os jogos auxiliam nessa progressão, por seu caráter fundamentalmente simbólico e socializador que, conseqüentemente, auxiliam no processo de aprendizagem (PIAGET, 1975).

Ao que tange a brincadeira simbólica, o jogo desempenha papel fundamental na instrução da criança, ao permitir que ela internalize suas observações do mundo, sistematize e represente, brincando (WINNICOTT, 1975).

Entender o aluno como parte central do processo pedagógico, e contextualizá-lo como agente principal no processo de ensino-aprendizagem, nessa perspectiva nas aulas de Educação Física, torna-se indispensável, para posteriores deliberações, entender que o lúdico está não apenas como uma finalidade nas aulas, mas como um meio pelo qual se elencam os objetivos.

O lúdico proporciona, talvez como sendo seu principal objetivo aliás, o desenvolvimento integral do aluno, sendo que, quando utilizado da maneira mais apropriada, percebe-se como um meio no qual se trabalham questões significativas no

próprio desenvolvimento da criança, tal como a socialização, conceitos de intra e interpessoalidade, a lateralidade e, até mesmo fatores fisiológicos e psicológicos.

Entendendo que nas aulas de Educação Física exercita-se o corpo, e que com isso conhecê-lo, por meio do lúdico torna-se possível trabalhar a prática como instrumento que viabiliza uma ação facilitadora, no sentido em que a criança aprende mais quando aquilo que lhe interessa é transmitido de forma mais clara e prazerosa.

Por tratar-se de uma temática pertinente não apenas nas atividades físicas, mas, como já explicitado, na própria formação do indivíduo, é sempre indispensável discutir o lúdico e buscar constituir sua significação no contexto das aulas de Educação Física, entendendo-a como fundamento metodológico pelo qual o professor intervém no seu próprio objeto de trabalho, a fim de potencializar sua dinâmica e englobar tantos objetivos quanto forem necessários.

A ideia de praticar o lúdico nas aulas de Educação Física torna-se, evidentemente necessária, tendo que nessa disciplina, trabalha-se o corpo, em seu aspecto temporal e espacial, assim, fundamentando a importância de fazê-lo mediante uma prática que permite ao aluno fazer conforme seu próprio interesse.

Não se pode esquecer, neste contexto, de possibilitar o estudo viável do currículo escolar que deve proporcionar ao aluno uma Educação que priorize a integralidade das ações.

Na Educação Física é primordial prezar pelo bom uso dos recursos materiais e didáticos a fim de que se possa efetivar uma prática em que o aluno tenha acesso à atividades que contemplem, além de suas necessidades, seus interesses, e neste sentido, a ludicidade cabe como instrumentalidade de diversão e prazer.

Tendo por base essa indissociabilidade da Educação Física com o próprio desenvolvimento humano e, sempre considerando seu aspecto lúdico, buscar-se-á investigar de que forma esse caráter implica em benefícios para o amadurecimento psicológico e social do aluno em formação.

Frente o exposto, tornou-se o objeto de pesquisa pertinente no sentido de entender a prática de docência em Educação Física usando o lúdico como instrumento de trabalho e, referenciando sempre os estudos que embasam a pesquisa, sanar algumas inquietações que permeiam essa dinâmica, tais como que outros métodos podem ser utilizados na aula de Educação Física a fim de complementar e potencializar, sem perdas para nenhuma delas, o recurso lúdico? E, entendendo a recíproca dependência

que se estabelece entre a Educação Física e o Lúdico, como apropriar-se a disciplina do método a fim de usá-lo como ferramenta que auxilia na execução de seus objetivos?

O objetivo deste estudo foi analisar qual é o pai do lúdico nas aulas de Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental.

Destarte, cabe mencionar que, o estudo aqui realizado, insere-se numa perspectiva crítica frente á todo material ora utilizado, contextualizando-o no contexto das salas de aula.

Tendo por base essa prévia concepção teórica do Lúdico, da sua contribuição nas aulas de Educação Física e na formação do aluno, far-se-á um discorrimento de sua fundamentação, perpassando aspectos que sofreram modificações temporais e sua estruturação hoje, enquanto instrumento indissociável da Educação Física. Buscar-se-á analisar sua linearidade, contrastando-a com o objetivo geral; a prática de ensinoaprendizagem.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1. A história do lúdico na educação e sua fundamentação na educação física

Muito ainda se busca saber sobre a conceituação teórica e a aplicabilidade do lúdico como método efetivamente eficaz na abordagem das aulas, mais propriamente na Educação Física.

No cerne da palavra, o lúdico tem suas raízes no latim *ludus* que se traduz em brincar, restando assim, todavia, entender a vivência lúdica como algo inerente ao próprio processo Pedagógico, pois desde a mais remota concepção de Educação, sempre se teve, senão diretamente, indiretamente, resquícios, mesmo que não tão bem estruturados e conceituados, do que se entende hoje por lúdico. (KISHIMOTO, 2002).

Falar em Educação Física dissociando-a de algo que é tão inerente à ela contradiz toda e qualquer forma de ensaio e discurso acerca da problemática em questão.

Nas aulas de Educação Física fundamenta-se, entre outras coisas, valores intrínsecos com relação a própria culturalidade, por meio da representação, da dança, do esporte, dos jogos e, de modo bem mais abrangente, da própria identidade, que, historicamente constituída, incorporam-se, de forma lúdica, pela moderna Educação Física (PCN, 1997).

Faz-se necessário pensar ainda que o estudo da fundamentação teórica, possibilita que se desenvolva uma visão integral dos fatos, a fim de subsidiar um vislumbre mais integral da problemática, segundo Richardson (2010), pois isso implica na análise e transcrição da literatura pesquisada.

Entendendo o lúdico como metodologia que proporciona prazer e satisfação, têm-se, por evidente, que sua fundamentação encontra mais motivos nas aulas de Educação Física, que se compreende como espaço de tempo em que o aluno brinca, libera energia, interage e, intrinsecamente, estabelece relações.

Assim, o mesmo se torna pertinente ao processo de ensino-aprendizagem trazido como referencial do estudo da Psicomotricidade, ao considerar o jogo e o ato de brincar como algo inerente à natureza humana, que está impressa em nossa própria personalidade, em nossa mente e em nosso corpo. “Na atividade ou exercício Lúdico, interessa mais a própria ação e o movimento, que propriamente o produto final” (ALMEIDA, 2009).

Importante sempre ressaltar que o método lúdico não tira ou reduz fundamentos inerentes à vida social, pois, com ela, também se trabalham questões de extrema importância para a vida em sociedade.

No âmbito das discussões que dizem respeito às novas abordagens metodológicas, o Lúdico vem ganhando seu espaço com cada vez mais contribuições e amparado em sua fundamentalidade.

De acordo com Pires (2001) o lúdico está enraizado no próprio mundo da criança, pois através da brincadeira e do lazer a criança se apropria dos conceitos do mundo de forma mais simples. Enfatizando ainda seu caráter de lazer, é importante referenciar Marcellino (1995) que o conceitua como um poderoso método de abordagem, ao destacar que uma pessoa, mesmo em um curto espaço de tempo, executa com mais praticidade uma tarefa que lhe causa prazer.

Ainda, faz-se pertinente pensar nas funções intrínsecas ao lazer, sua aplicabilidade nas aulas de Educação Física e o muito que isso beneficia o educando. Neste sentido, ressalte-se a generosa contribuição de Dumazedier (1980) que, em seus ensaios, apontou 5 conteúdos ligados ao lazer; o artístico, intelectual, físico-esportivo, manual e social. Camargo (1998) inseriu, por sua vez, o conteúdo turístico. Já Schwartz (2003), propôs a inserção do conteúdo virtual.

Os **conteúdos artísticos** relacionam-se ao estético, que buscam na beleza e no encantamento uma satisfação humana. Já o **conteúdo intelectual** refere-se ao

conhecimento cultural e teórico, sua apropriação por meio do estudo e palestras. Interessa-se pelos movimentos, pelo fazer e pela participação ativa nas mais variadas modalidades, os **conteúdos físico-esportivos**. O **conteúdo manual** refere-se à capacidade de transformar matérias e ou agir sobre um objeto, por exemplo, o artesanato. Já os **conteúdos sociais** referem-se às relações interpessoais (DUMAZEDIER, 1980).

De acordo com sua contextualidade, Camargo 1998, propõe a inserção do **conteúdo turístico**, que se relaciona à apreciação de paisagens e aulas campais. Já o **conteúdo virtual**, Schwartz (2003) que diz respeito à vida social do indivíduo, e o modo como isso infere em sua própria formação.

3. A CONCEPÇÃO DO LÚDICO

É notável a busca por uma concepção mais próxima do conceito de lúdico, tendo que, sua inserção no campo da psicofisiologia e do comportamento humano, fez com que deixasse de ser algo pertencente ou sinônimo de jogo, somente (ALMEIDA, 1994 p.34).

Mais além do que o concerne o saber popular, o lúdico não se atém apenas a prática do jogo, mas consiste na reprodução do próprio saber humano, sendo, portanto, um instrumento amplamente favorável ao seu desenvolvimento individual e social, no que tange, entre outras coisas, na apropriação cultural e na própria formação de conceitos. Na criança, compreende-se como instrumento fundamental ao seu crescimento, tendo sua contribuição nos fatores cognitivos, psíquicos e psicomotores, potencializando assim a sua descoberta de mundo, sua noção de lateralidade, de espaço e de relacionamentos interpessoais.

O jogo simbólico é a representação corporal do imaginário, e apesar de nele predominar a fantasia, atividade psicomotora exercida acaba por prender a criança à realidade. Na sua imaginação ela pode modificar sua vontade, usando o “faz de conta”, mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta do mundo. (PIAGET, 1976, pág.37)

O lúdico proporciona ainda uma noção de pertencimento ao mundo, dando à criança essa sensação de ser parte integrante do meio no qual ela não apenas existe, mas vive. Isso torna-se possível com sua imaginação, com a sua brincadeira, onde ela internaliza as relações e complexidades do mundo o qual observa e procria seus sentimentos e representa-o. Portanto, para Piaget, o jogo e a brincadeira caracterizam-se

não apenas como exercício de entretenimento, mas, sobretudo, como ferramenta que viabiliza seu amadurecimento intelectual.

Contudo, vale ainda ressaltar o fator de ação, intrínseco ao próprio processo de pensar e brincar, o qual subsidia a melhor contextualização do lúdico. Segundo Vygotsky (1991), o jogo é um fator fundamental para o desenvolvimento da criança, pois, pela ludicidade, a criança aprende a operar e agir.

3.1. As contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem

Pensar a ludicidade enquanto instrumento voltado à institucionalidade, e conseqüentemente realizada no ambiente escolar, requer seu embasamento conceitual nas diretrizes que sustentam a escola.

De acordo com o Rcnei (1998), enfatiza que as brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras como os jogos de tabuleiro, jogos didáticos, jogos corporais, entre outros, promovem a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica.

Outras contribuições fazem-se necessárias para tornar mais amplo o entendimento do método lúdico no contexto das aulas de Educação Física e em todo processo pedagógico. Cratty (1975) indica o uso dos jogos e atividades motoras para que se possa haver domínio de conceitos e para o desenvolvimento de capacidades psicológicas tais como a memória, a avaliação e a resolução de problemas.

Deste modo, convém ressaltar que, mesmo na escola, o lúdico não se atém as aulas de Educação Física, pois, enquanto instrumento pedagógico inovador, ele serve à toda classe docente, assim podendo permear todo currículo, tendo que se a criança brinca, ela se comunica, gerando assim mais conhecimento. Emprega-se o lúdico de modo a subsidiar a visão que a própria criança tem do mundo e estimular que pensem, que questionem, que façam observações e que argumentem.

Todavia, é sempre importante ressaltar que o ensino de conceitos através do jogo não implica em prática desprovida de intenção, pois, ao propor-se, o professor à afetar positivamente fatores essenciais aos seus alunos, tais como afetividades e cognição, cria-se, na sua mais ampla forma o meio educativo que funciona como transformador, e que acompanhará o aluno por toda sua vida (FRIEDMANN, 1996)

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos podem servir à prática docente como estratégias, para adaptar comportamentos, para ensinar questões de reciprocidade e

respeito, valores fundamentais à vida, pois o uso do brinquedo, do jogo educativo com fins pedagógicos torna-se viável quanto a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e do desenvolvimento infantil.

Kishimoto (2007), ressalta que se considerar que a criança aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, e processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um importante papel, considerado de grande relevância para desenvolvê-la de uma maneira global.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por intermédio da teoria fundamentada, e juntamente com a análise dos mesmos, pode-se obter algumas considerações

Pode-se concluir, com base nos estudos que, de ampla forma, o Lúdico e a prática em Educação Física são indissociáveis tendo em vista que ambas se subsidiam, tornando-as um conjunto de ação passível de grande êxito.

Através da brincadeira a criança adquire novos conceitos de forma mais prazerosa e sem estresse, o que lhe facilita a apreensão de novos conhecimentos.

Têm-se também que os jogos e suas representações fundamentam boa parte de toda ação educativa, levando em consideração que aprende-se brincando e, evidentemente, quando se desperta o interesse no aluno e o faz sentir-se bem, ganha-se a oportunidade de trabalhá-lo em todas suas dimensões.

Ainda, faz-se necessário enfatizar a contribuição do lúdico na vida social do aluno, ao trazer à luz, por exemplo, o conteúdo social do lúdico, que explana sua vivência interpessoal (DUMAZEDIER, 1980).

Assim, torna-se pertinente pensar a prática em Educação Física nessa perspectiva do método lúdico, entendendo que, em suas entranhas, residem fundamentos que auxiliam o aluno em todas as suas necessidades, tais como cognitivas, sociais, fisiológicas e sociais.

Buscou-se, por fim, trazer as contribuições dos mais célebres pensadores desta questão e contextualizá-las, intelectualmente, na perspectiva de uma sala de aula de Educação Física, para assim, vislumbrar seus ideais e seus posicionamentos e, depois de feito, pode-se perceber a veracidade de suas afirmações.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Recreação: Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 17 de abril de 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Secretária de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. 96 p.

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

CAMARGO, L. O. **O que é lazer**. São Paulo: Círculo do Livro, 1986.

CRATTY, Bryant J. **A inteligência pelo movimento**. São Paulo, Difer 1975.

DUMAZEDIER, J. **Valores e Conteúdos Culturais do Lazer**. São Paulo. SESC. 1980.

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

KISHIMOTO, T. M. et al. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. **O jogo e a educação infantil**. 1º. ed. São Paulo- SP: Pioneira, 2002.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. 2ª.ed. Campinas. Papirus, 1995.

MOREIRA, E. C. (Org.). **Educação física escolar: propostas e dasfios II**. Jundiaí: Fontoura, 2006.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança-imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Falar Editores, 1978.

PIRES, S. M.A **Ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

RICHARDSON, R. J. et al. **Pesquisa Social: métodos e técnicas**. 3 ed. São Paulo: Atlas. 2010.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 7 ed. São Paulo, SP: Ática, 2007.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer. Contemporizando Dumazedier. **Licere- Revista do programa de Pós Graduação Interdisciplinar em estudos do Lazer**, 6 (2). <https://doi.org/10.35699/1981-3171>. 2003. 1468

VYGOTSKY, L S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, Donald.W. **O brincar e a realidade**, Rio de janeiro, RJ: Imago, 1975.