

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO À DISTÂNCIA
PLANO NACIONAL DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA - PARFOR
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MARIA JOSÉ DE AQUINO

A LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CAMPINA GRANDE

2018

MARIA JOSÉ DE AQUINO

A LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física

Orientador: Prof. Dr. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita.

**CAMPINA GRANDE
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A6571 Aquino, Maria Jose de.
A ludicidade nas aulas de educação física [manuscrito] : /
Maria Jose de Aquino. - 2018.
13 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em
Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD -
Campina Grande, 2018.

"Orientação : Profa. Dra. Filomena Maria Cordeiro Moita,
Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à
Distância."

1. Educação infantil. 2. Ludicidade. 3. Aprendizagem. 4.
Educação física. I. Título

21. ed. CDD 371.337

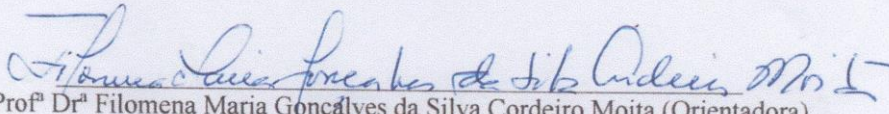
MARIA JOSÉ DE AQUINO

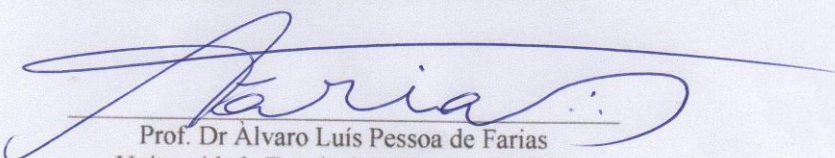
A LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

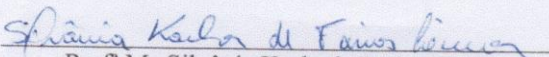
Artigo apresentada(o) ao Curso de Licenciatura em Educação Física – PARFOR/CAPES/UEPB, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovado (a) em: 04 / 05 / 2018

BANCA EXAMINADORA


Prof^a Dr^a Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dr Alvaro Luis Pessoa de Farias
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof^a Ms Silvânia Karla de Farias Lima
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabalho a todos os meus familiares e amigos
que sempre me apoiaram e me incentivaram a continuar
a caminhada e vencer os obstáculos

AGRADECIMENTOS

Adeus, por ter me concedido força e serenidade para vencer mais um desafio.

A meus pais, que acompanharam minha jornada me estimulando e dando força, compartilhando comigo todos os momentos de alegria e dificuldades.

Aos meus irmãos, pelo apoio nos momentos mais difíceis.

Aos meus professores, pelo exemplo de perseverança, sabedoria e solidariedade.

Aos meus amigos, pelo apoio ao longo da caminhada e pela amizade construída nos momentos de alegria e angústia.

A minha filha Alycia, pelo amor e compreensão sempre me apoiando em todos os momentos da minha vida.

A minha orientadora, pela cobrança, que me estimulou a tentar fazer sempre melhor, pelo exemplo de profissional e, acima de tudo por acreditar na minha capacidade.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	8
2. A EDUCAÇÃO FÍSICA E O ACESSO AO LÚDICO	10
3. O BRINCAR TEM SEU VIÉS LÚDICO?	11
4. METODOLOGIA	12
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	13
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	14

A LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

¹Maria José de Aquino

RESUMO

O debate sobre a importância da ludicidade na sala de aula não é uma discussão recente. Estudiosos como Piaget e Vygotsky já evidenciavam em suas pesquisas como o lúdico pode influenciar na aprendizagem. Piaget (1975) enfatiza que por meio do lúdico “a criança constrói e adquire conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal”. Já Vygotsky (1984) afirma que o lúdico estimula o desenvolvimento intelectual e cognitivo da criança ao interagir com o meio. Inspirados nas ideias destes estudiosos e considerando que a Educação Física oferece inúmeras possibilidades para explorar o lúdico permitindo desenvolver várias habilidades, seja no aspecto cognitivo, motor, social e afetivo. Este estudo tem como objetivo geral: abordar as contribuições da ludicidade como ferramenta de aprendizagem nas aulas de Educação Física. A metodologia utilizada no presente estudo foi uma revisão bibliográfica sobre a temática em discussão com foco nos estudos sobre ludicidade e a prática de Educação Física. Trata-se de um estudo relevante que servirá de base para professores que buscam aperfeiçoar sua prática docente.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Educação Física

1. INTRODUÇÃO

Uma aprendizagem significativa requer metodologias inovadoras que atraiam a atenção das crianças. A ludicidade pode ser uma excelente ferramenta para transformar o processo ensino-aprendizagem, de diferentes áreas de conhecimento. Nessa perspectiva, o caráter lúdico nas aulas de Educação Física, se constitui no objeto de estudo deste trabalho, cuja escolha foi influenciada pelos resultados de pesquisas de natureza científica, as quais mostram que as brincadeiras lúdicas nas aulas de Educação Física permitem o desenvolvimento integral da criança.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (2017), a Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos e patrimônio cultural da humanidade.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2017) é fundamental frisar que a Educação Física oferece uma série de possibilidade para enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica permitindo o acesso a um vasto universo

¹Graduanda em Licenciatura em Educação Física – Universidade Estadual da Paraíba – Plataforma Freire.
Email: lyah-2013@hotmail.com

cultural. Esse universo compreende saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas, que se inscrevem, mas não se restringem, á racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orienta as práticas pedagógicas na escola. Vivenciar e analisar as diferentes formas de expressão que não se alicerçam apenas nessa racionalidade é uma das potencialidades desse componente na Educação Básica.

Por sua vez, a unidade temática, Brincadeiras e Jogos, exploram as atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos, diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informal, o que permite denominá-los populares. Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre participantes ou para fixar determinados conhecimentos. De acordo com a BNCC - Base Nacional Comum Curricular (2017, p.171).

É importante salientar que a organização das unidades temáticas se baseia na compreensão de que o caráter lúdico está presente em todas as práticas corporais, ainda que essa não seja a finalidade da Educação Física na escola. Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos. Por essa razão, a delimitação das habilidades privilegia oito dimensões de conhecimento: experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão e ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário.

Nessa perspectiva este estudo tem como objetivo geral analisar as contribuições da ludicidade como ferramenta de aprendizagem nas aulas de Educação Física. Para responder a este objetivo geral foram determinados dois objetivos específicos: Discutir sobre as teorias que fundamentam a importância da ludicidade na sala de aula enquanto ferramenta de aprendizagem e identificar como o lúdico pode ser explorada nas aulas de Educação Física.

O resultado desse estudo irá aprofundar os conhecimentos sobre o papel da Educação Física, enquanto disciplina que permite enriquecer a experiência das crianças em vários aspectos seja, cognitivo, motor, afetivo, psicológico, bem como a importância da ludicidade

como um espaço onde o brincar é importante para o desenvolvimento integral da criança. Conforme enfatizam Andriotti e Aquino (2006, p.2).

É importante entender que brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo; a criança que não tem oportunidade de brincar está excluída do convívio social integrado, pois o brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

Assim, o mundo infantil se diferencia do mundo adulto pelas suas fantasias, o faz de conta as brincadeiras. Através destas, a criança vai-se conhecendo e construindo socialmente.

2. A EDUCAÇÃO FÍSICA E O ACESSO AO LÚDICO

Durante muitos anos a disciplina de Educação Física teve um papel secundário, considerada por muitos como algo menos importante que as demais áreas de conhecimento. No entanto, estudos mais recentes tem mostrando exatamente o contrário. A Educação Física quando trabalhada de maneira lúdica, através de brincadeiras desenvolve inúmeras potencialidades, melhora a interação, trabalha o corpo, a mente, desenvolve a criatividade e o intelecto. Lopes (2006, p.110) comunga dessa ideia ao afirmar que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a interação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

Comungando da mesma ideia de Lopes (2006), para Pires (2001) o Lúdico faz parte do mundo infantil, através da brincadeira a criança se apropria do mundo de forma simples e alegre.

Desta forma fica claro que morfologicamente lúdico é um adjetivo masculino, com origem no latim e tal palavra significa “ludus”, que remete a jogos, divertimento, entretenimento, atividade lúdica tem o propósito de entreter, divertir a criança, que dá prazer,

que diverte as pessoas envolvidas, o conceito de atividade lúdica que está relacionado com o ludismo, ou seja, a atividade relacionada com jogos, e com o ato de brincar.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, a base do cuidado humano é compreender como ajudar o outro a se desenvolver como ser humano. Através do brincar, a escola os educadores e as famílias poderão ajudar as crianças a desenvolverem suas capacidades e potencialidades, envolvendo as dimensões afetivas, sociais, cognitivas e motoras das crianças. (REFERENCIAL CURRICULAR PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998).

3. O BRINCAR TEM SEU VIÉS LÚDICO?

Na educação infantil a atividade da brincadeira, o brincar está ligado a fomentação do processo de aprendizagem.

Segundo Almeida (1990, p. 26),

“o mundo do brinquedo é um mundo composto de imaginação, imitação e representação, fazendo parte de uma vontade de crescer e de se desenvolver.

Então as atividades lúdicas possibilitam assim como o brincar direcionado a aprendizagem, o desenvolvimento integral das crianças que já através dessas atividades vão conviver socialmente, vão desenvolver afetivamente vão operar mentalmente, resumindo a atividade de brincar direcionado ao lúdico, mas acima de tudo direcionado ao processo de aprendizagem, que irá gerar o processo de desenvolvimento integral da criança, isto é, desenvolve a criança no sentido cognitivo, social e afetivo e psicomotor.

O brincar tem uma importância expressiva no processo ensino-aprendizagem e permite que a criança faça suas próprias descobertas ao intercalar o mundo imaginário e o real. Portanto, constitui-se um instrumento pedagógico fundamental para tornar a aula dinâmica e atrativa, substituindo um ensino pautado na aplicação de exercícios mecânicos e repetitivos preocupados com a reprodução de conhecimentos. Conforme lembra Aguiar (1998, p.36),

A atividade lúdica é reconhecida como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, além de trabalhar estas habilidades na criança, ajudará no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal-linguística, coordenação motora, dentre outras. Partindo da consideração de que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento

Intelectual da criança, Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados por jogos educativos.

Assim sendo, fica claro que através da brincadeira e a atividade de brincar, desenvolveremos integralmente uma criança e fazemos com que ela se transforme, dando oportunidades para que possa passar pelas fases de desenvolvimento preconizadas por Piaget, como o senso motor, pré-operatório, operações concretas e operações formais. Em resumo, o brincar como ferramenta pedagógica transforma o momento de aprender em um exercício de prazer, reflexão, descoberta, de diálogo, enfim, um momento agradável.

Para Benjamin (1984) o conteúdo de um brinquedo não determina a brincadeira da criança. Ao contrário, o ato de brincar é que revela o conteúdo do brinquedo. A criança, diz Benjamin, “ao puxar alguma coisa, torna-se cavalo; ao brincar com areia, torna-se padeiro; ao esconder-se, torna-se ladrão ou guarda”. Assim sendo, o brinquedo e o jogo são produtos culturais e os seus usos permitem a inserção das crianças na sociedade, isto é em um meio cultural.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada no presente estudo foi a revisão bibliográfica, com busca de artigos publicados em bases on-line de dados científicos.

A pesquisa bibliográfica, realizada entre janeiro e abril de 2017, será norteadada por artigos publicados que tratem da temática em estudo, com foco nas palavras-chave: ludicidade, aprendizagem e educação física. Para seleção das fontes serão consideradas como critérios as bibliografias que abordam a Educação Física, especialmente a atividade lúdica.

Para chegar ao resultado esperado foi estudado, abordado e discutidos os textos selecionados. Inicialmente, foi feita a leitura dos textos destacando as principais ideias. No segundo momento, foi utilizada a estratégia de fichamento dos textos para maior apropriação e conhecimento da temática em discussão. E, finalmente, o diálogo com a teoria para responder aos objetivos propostos neste estudo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após estudos realizados, foi possível reconhecer que o lúdico está intimamente relacionado com as práticas da Educação Física, pois enquanto brincam as crianças expressam seus sentimentos, suas emoções, suas interações, aprimorando suas capacidades de memória e raciocínio, de formas alegres e prazerosas, possibilitando ao professor uma análise global do educando, visando o desenvolvimento integral da criança nesta fase de desenvolvimento. Esta reflexão responde ao objetivo geral deste trabalho que foi analisar as contribuições da ludicidade como ferramenta de aprendizagem nas aulas de Educação Física.

As leituras dos artigos que tratam da relação da ludicidade com a prática da Educação Física evidenciam que as atividades lúdicas oferecem importantes contribuições para aprendizagem, melhorando os aspectos ligados ao corpo, a mente, a emoção e a produção de conhecimentos. Em outros termos, pode-se afirmar que o lúdico tem uma estreita relação com a prática de Educação Física, uma vez que, enquanto as crianças brincam, mobilizam a capacidade de interagir, de raciocinar, de criar, de se relacionar com o outro, enfim, de aprender brincando. Mas, para que isso aconteça à escola também precisa assumir sua função social e repensar a proposta pedagógica, incluindo a ludicidade e enquanto ferramenta de ensino.

É importante salientar também o papel da escola, dos pais, dos educadores nas atividades lúdicas, no sentido de proporcionar aos pequenos momentos importantes de crescimento e desenvolvimento, possibilitando-os afirmarem como seres humanos, despertando o poder da autonomia, além de aprender a conviver com regras e limites. Além disso, é importante destacar que as brincadeiras devem valorizar as características individuais de forma que a criança possa ter uma melhor compreensão de si e do mundo no qual está inserido.

LUDICITY IN THE LESSONS OF PHYSICAL EDUCATION

ABSTRACT

The debate about the importance of playfulness in the classroom is not a recent discussion. Scholars such as Piaget and Vygotsky have already shown in their research how play can influence learning. Piaget (1975) emphasizes that the medium use of the human sensorial-motor at the performative formal in the performance of the physical period of the performer-formal motor-period. Already Vygotsky (1984) states that the stimulus to the intellectual and cognitive development of the child when interacting with the environment. Inspired by ideas to study and study what is a discipline has been a little knowledge to explore the playful, which is able to develop various skills, be it cognitive, motor, social and affective. This study aims to analyze how the costs of playfulness as a model of learning in Physical Education classes. The methodology used in this study was the bibliographical review on the subject under discussion with emphasis in the studies on playfulness and the practice of Physical Education. It is a relevant study that serves as a basis for those who seek to improve their teaching practice.

Keywords: Playfulness. Learning. Physical

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, J.S. Jogos para o ensino de conceitos. Campinas: Papirus, 1998, p.33-40.

ALMEIDA, Paulo N. Educação Lúdica — técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1990.

ANDRIOTTI Viviane; AQUINO Líbia Maria Serpa. Brinquedoteca: o lúdico no ensino e na aprendizagem. Guaíba 2006. Disponível http://guaiba.ulbra.tche.br/pesquisa/2006/artigos/pe_dagogia/125.pdf. Acessado em 27 de abr. 2018.

AVORSKI, Joyce; VENDITTI JUNIOR, Rubens. A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas. **Efdeportes.com**, Buenos Aires, abr. 2008.

BARBOSA, Laura Monte Serrat. Projeto de trabalho: Uma forma de atuação psicopedagógica. Curitiba: Mont, 1999.

BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf>. Acesso em: 26 ago. 2017.

DOHME, Vânia. Jogando: o valor educacional dos jogos. São Paulo: Informal, 2003.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de S. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

KISHIMOTO, T.M. Política de formação profissional para a educação infantil: pedagogia e normal superior. Educação & Sociedade: formação de profissionais da educação: políticas e tendências, n.68, p.61-79, 1999.

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

PIRES, Santa Marli. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho e representação. Rio de Janeiro: ZAHAR (1975).

VYGOTSKY, L. A. Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.