

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS – GRADUAÇÃO – CAMPUS DE MEDIANEIRA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE
ENSINO

KARINA TAZINAZZO

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA
2012

KARINA TAZINAZZO

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito para obtenção do grau de especialista em Educação, do Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Medianeira.

Orientador: Prof. MSc. Ricardo dos Santos.

MEDIANEIRA
2012



TERMO DE APROVAÇÃO

O Lúdico como Estratégia de Ensino nas Aulas de Educação Física

Por

Karina Tazinazzo

Esta monografia foi apresentada às 19 h e 30 min do dia 30 de Novembro de 2012 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof^a. M.Sc. Ricardo do Santos
UTFPR – Campus Medianeira
(orientador)

Prof. M.Sc. Priscila Pigatto Gasparin
UTFPR – Campus Medianeira

Prof^a. M.Sc. Marlene Magnoni Bortali
UTFPR – Campus Medianeira

Prof^a. Neron Alipio Berghauser
UTFPR – Campus Medianeira

A versão assinada deste documento encontra-se na coordenação do curso.

Dedico este trabalho a todos os meus familiares e amigos que sempre ficaram do meu lado me apoiando e incentivando nesta caminhada.

AGRADECIMENTOS

Ao todo criador, Deus, que está acima de todas as coisas deste mundo. Concedendo sempre os nossos desejos e vontades, mesmo quando de forma oculta.

Aos meus pais, pela dedicação e sabedoria. Pela paciência e pela compreensão, por me aturar, me ajudar e me fazer feliz.

A todos os meus amigos, que com certeza plantaram um pedaço de si em meu coração.

RESUMO

TAZINAZZO, Karina. **O lúdico com estratégia nas aulas de Educação Física**. 2012. 38fls. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2012.

O trabalho tem como objetivo investigar o lúdico como estratégia de ensino nas aulas de educação física, de forma que proporcione maior qualidade e benefícios, pois o lúdico é visto como uma estratégia de ensino nas aulas, por ser um grande aliado no ensino aprendizagem dos alunos, principalmente se tratando da educação infantil, que é uma fase na qual as crianças movimentam-se intensamente buscando desvendar o mundo que os cerca. O lúdico está associado a jogos, brincadeiras, interesse, prazer, ajuda a desenvolver a criatividade e proporciona bem estar aos educandos, cabe ao profissional de educação física utilizar a ludicidade como meio para desenvolver inúmeras capacidades em seus alunos para que o ensino aprendizagem aconteça de forma espontânea, divertida e principalmente significativa. Diante disso, foi demonstrado a importância de se educar com ludicidade, observando quais os benefícios e as contribuições para o desenvolvimento motor e intelectual das crianças. Este trabalho foi composto através da pesquisa bibliográfica analisando diversos e diferentes autores que possibilitaram compreender a inclusão e visão do lúdico na educação como um todo.

Palavras-Chave: Educação Infantil. Lúdico. Desenvolvimento.

ABSTRACT

TAZINAZZO, Karina. **The playful with strategy in physical education classes.** 2012. 38fls. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2012.

This work aims to investigate the playful as a teaching strategy in physical education classes, in order to provide higher quality benefits, because It is seen as a teaching strategy in the classroom, As a great ally in teaching students' learning, especially when dealing with early childhood education, which is a phase in which children move up intensely seeking to unravel the world around them. The play is associated with games, jokes, interest, pleasure, helps develop creativity and provides welfare for learners, it is the physical education teachers use the playfulness as a means to develop numerous skills in their students so that teaching and learning happens spontaneous, fun and mostly significant. Therefore, was demonstrated the importance of educating with playfulness, observing what benefits and contributions to motor and intellectual children's development. This work will consist of literature through analyzing several different authors understand and playful vision of education as a whole.

Key Word: Childhood education. Playful. Development

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E AS SUAS CONTRIBUIÇÕES COM O LÚDICO.....	11
2.2 O PAPEL PEDAGÓGICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	20
2.3 EDUCAÇÃO E LUDICIDADE.....	23
2.3.1 Alguns Relatos de Pesquisas Referentes ao Lúdico.....	25
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS.....	33

INTRODUÇÃO

A educação física é uma disciplina que tem como objeto de estudo a cultura corporal do movimento, e embora ainda haja uma ideia no senso comum de que esta seja tratada com certo descaso na educação, pode contribuir muito para o desenvolvimento dos educandos, uma vez que as atividades físicas têm grande prestígio na primeira infância.

O brinquedo tem um amplo valor na educação infantil, por isso cabe ao docente de educação física desenvolver estratégias para utilizar isso a seu favor e também de seus alunos, sendo que o lúdico pode ser um ótimo aliado para alcançar seus objetivos educacionais.

Este trabalho foi desenvolvido a partir do objetivo de investigar o lúdico como estratégia de ensino nas aulas de educação física, e quais as contribuições das atividades lúdicas na educação infantil, dentro do contexto escolar nas aulas de educação física, uma vez que de acordo com Nascimento et al (2012) a utilização da ludicidade como estratégia de ensino proporciona aos educandos a descoberta de tudo que esta a sua volta, além de contribuir para a socialização e maior motivação no ensino aprendizagem.

A educação infantil tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança, abrangendo os aspectos físico, psicológico, intelectual e social (art. 29 da LDB), e assim proporcionar a criança um ambiente de bem estar, propondo atividades que contribuam para despertá-lo na sua curiosidade e espontaneidade (BORGES, 1998).

O profissional de educação física tem a responsabilidade de ser um estudioso da ação corporal (FREIRE, 1992), e utilizar os mais variados e criativos instrumentos cabendo a ele apenas encontrar a melhor forma de ministrar suas aulas (SOUZA, 2007).

Segundo Santos (2006) o profissional de educação deve ter conhecimento sobre os benefícios que as atividades lúdicas podem proporcionar aos educandos, para dessa forma transformar o ensinar e o aprender em experiências de prazer alegria e criatividade.

De acordo com D'Ávila (2006) a palavra lúdico conceitua-se sobre a ideia de prazer que consiste no que se faz, sendo que tem ganhado um espaço muito

importante entre profissionais de varias áreas, por sua relação com a realidade sócio-econômica, política e cultural, que definem o mundo contemporâneo.

O mesmo autor diferencia ludicidade de atividade lúdica, compreendendo a primeira como a vivência realizada de forma plena de cada momento, entregando-se e envolvendo-se com ele, e atividades lúdicas como conteúdos, métodos criativos que venham para encantar o ensinar e o aprender.

Soares e Porto (2006) definem atividades lúdicas como a expressão que se refere aos jogos, às brincadeiras, às festas, sendo que a utilização das mesmas de acordo com Vieira (2007) pode tornar a aprendizagem mais atraente e motivante.

Uma vez que o trabalho com jogos e brincadeiras é de relevância para o desenvolvimento do ser humano, pois atuam como forma de representação do real através de situações imaginárias, cabendo a escola fomentar e criar as condições apropriadas para a sua vivência (DCEs, 2008).

De acordo com Vas, *et al* (2002) as brincadeiras são expressões miméticas que possuem grandes privilégios na infância, caracterizam-se por momentos organizados no qual a criança vê o mundo compreendendo, lembrando, contestando e dramatizando adquirindo assim experiência.

O papel dos professores de educação física na educação infantil se diferencia dos demais, pois o seu foco está na comunicação, interação, compreensão e desenvolvimento da criança por meio do movimento espontâneo (FALKENBACH, 2006).

Atuando como docente de educação física na educação infantil é comum nos depararmos com o grande estranhamento dos educando ao chegar à escola, pois até então o universo em que eles estavam inseridos era reduzido apenas ao acolhedor e seguro lar, no qual estavam acostumados a brincar o dia todo.

O lúdico como estratégia de ensino nas aulas de educação física pode ser um grande aliado no processo de ensino e de aprendizagem dos alunos, principalmente se tratando da educação infantil, que é uma fase na qual as crianças movimentam-se intensamente buscando desvendar o mundo que os cerca.

O lúdico está associado a jogos, brincadeiras, interesse, prazer, ajuda a desenvolver a criatividade e proporciona bem estar aos educandos. Cabe ao profissional de educação física utilizar a ludicidade como meio para desenvolver inúmeras capacidades em seus alunos para que o processo de ensino e de

aprendizagem aconteça de forma espontânea, divertida e principalmente significativa.

Segundo Bandeira (2001) é comum encontrar praticas pedagógicas que deixam o lúdico em segundo plano, e objetiva unicamente um ambiente de ordem, sendo que para isto impõem as crianças restrições posturais, mantendo-as, por exemplo, sentadas e quietas por longos momentos, e qualquer movimento ou deslocamento é visto como desordem ou indisciplina. O mesmo autor destaca que os jogos e as brincadeiras demonstram a cultura corporal de cada grupo e que entender o caráter lúdico que se manifesta nas crianças, pode ser um fator muito importante para que o professor organize sua pratica de maneira significativa e abrangente.

Diante disso, buscou-se demonstrar a importância do brincar e de se educar com ludicidade, observando quais os benefícios e as contribuições para o educando.

O referencial teórico no primeiro tópico analisou os jogos, brinquedos e brincadeiras dentro de um contexto lúdico e sua relevância no desenvolvimento dos educandos de forma que proporcione um trabalho de qualidade e uma aprendizagem significativa na Educação Infantil.

No segundo tópico analisou-se o brincar, bem como o papel da educação física no desenvolvimento infantil e a importância do trabalho com o lúdico na sua atividade pedagógica.

No terceiro tópico foi apresentada uma discussão acerca da educação e a ludicidade, contemplando as contribuições que o trabalho com o lúdico pode proporcionar no desenvolvimento e no ensino aprendizagem das crianças.

Dessa forma, o trabalho mostrou algumas contribuições do lúdico como estratégia de ensino nas aulas de educação física ressaltando que o profissional de educação física tem um importante papel em suas aulas para que a aprendizagem aconteça de forma satisfatória e prazerosa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E AS SUAS CONTRIBUIÇÕES COM O LÚDICO

As brincadeiras estão presentes nas vidas das crianças, com diferenciações em diversos tempos e culturas, porém tem um grande destaque em relação ao desenvolvimento da aprendizagem das crianças na Educação Infantil, sendo que esta é uma ação considerada natural na vida delas, fazendo parte do dia a dia, e da sua rotina, além de propor prazer e alegria (FRIEDMANN, 1996).

O autor complementa afirmando que “as brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo” (FRIEDMANN, 1996, p. 69).

[...] O brincar atualmente é uma ação considerada lúdica no qual trabalha na criança seu desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo, principalmente por ser uma ação no qual proporciona a socialização e interação com outras crianças, ou seja, ela aprende brincando, se divertindo, pois a brincadeira proporciona as crianças uma aprendizagem alegre e prazerosa (FRIEDMANN, 1996, p. 71).

Os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do lúdico, ou seja, tudo que se proporcionam as crianças por meio de atividades práticas e ativas, sendo considerada uma ação espontânea, prazerosa e adequada a qualquer criança.

A brincadeira valoriza o espaço e cabe ao professor utilizar o lúdico como forma de facilitação da construção da aprendizagem, pois além de possibilitar o reconhecimento da identidade, despertar a autonomia, proporcionar um ambiente repleto de estímulos, alegria e diversão, desenvolve muitas habilidades, podendo ser considerado um local transformador.

Conforme contexto histórico as brincadeiras existem desde o século IV a.C na Grécia, além da Odisseia de Ulisses e o quadro jogos infantis de Pieter Brughel, pintor do século XVI. Nessa tela, de 1560, são apresentadas cerca de 80 brincadeiras que ainda hoje estão presentes em diversas sociedades (WAJSKOP, 2007).

A autora complementa ainda falando que as brincadeiras antigamente eram utilizadas com o objetivo de ensinar, apenas tempos depois se definiu a brincadeira como uma forma de prazer e de ensino simultaneamente, mas mesmo assim ainda não a definindo completamente (WAJSKOP, 2007).

De acordo com Vasconcellos (2005, p. 78), “ação de brincar proporciona as crianças o desenvolvimento de uma aprendizagem que valoriza a criatividade, os valores, a vontade de aprender como um ser integral”, destacando-se na pré-escola.

[...] a pré-escola, nesse caso, é um recurso benéfico, enquanto se propõe a ser um ambiente intermediário, entre o lar e a escola, no período de vida em que a personalidade começa a se formar. Cabe ao professor proporcionar um ambiente agradável que facilite a adaptação da criança, nesse primeiro contato com a escola, demonstrando que gosta dela e se interessa por ela, uma vez que a transição dá um impacto muito grande e, por isso mesmo, exigirá, tanto do professor como dos pais, grande compreensão e paciência (BORGES, 1987, p. 3).

De acordo com Kishimoto (1994, p. 7), “... quanto mais se permite à criança explorar, mais ela está perto do brincar”. Assim a autora completa dizendo que o brinquedo deve ser entendido como objeto, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada com regras e jogo infantil para definir tanto o objeto quanto as regras do jogo da criança.

Para Kishimoto (2005, p. 16) “o jogo ou a brincadeira é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, com um sistema de regras e um objeto”. A autora ainda diz que o jogo pode ser definido como uma ação que depende de uma linguagem, de fatos, atitudes, manipulação da realidade sustentando os desejos, a imagem, e que mesmo assim dependendo da época ele tem a necessidade de ter um significado específico.

Quando a criança brinca, ela não está preocupada em adquirir conhecimentos ou desenvolver suas habilidades, mas se trata de uma necessidade que a própria criança sente de brincar. Kishimoto (2005) diz que o jogo deve ter características como a lateralidade, satisfação, flexibilidade, a livre escolha, o controle interno, as atitudes, expressar as experiências, os motivos, interesses e as regras.

Com o passar do tempo, o jogo começou a ter uma definição mais educativa passou a ser visto como recreação que se denominou ao longo do tempo, como uma

prática de relacionamento que exigia esforço físico, intelectual e escolar (KISHIMOTO, 2005).

Na Idade Média, os jogos tinham como objetivo definir a ética, a moral e os conteúdos das disciplinas de geografia e de história. No Renascimento, tinha a finalidade de desenvolver a inteligência e, mais tarde, o jogo passou a ser definido como uma forma de ensinar matemática, o que era visto por outras pessoas como uma futilidade.

Explorado na educação, o jogo possibilitou no educando o desenvolvimento de valores, práticas, a recuperação de brincadeiras antigas como, por exemplo, jogo de cartas, entre outros. Assim, Kishimoto (2005, p. 30) define o jogo como “uma ação direcionada à infância enquanto no Renascimento como uma conduta típica e espontânea da criança”.

Kishimoto (2005, p. 15), afirma que “[...] nem sempre é possível elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas, todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam”.

Para o estudioso, o jogo está ligado ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para o trabalho desenvolvido com as crianças do maternal, jardim da infância, com base nos jogos e nas linguagens artísticas.

Segundo seus conceitos o homem é como um ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova "pedagogia da criança", assim para Kishimoto (2005) o jogo é como gênese da "metáfora" humana, o que nos torna realmente humanos.

De acordo com o referido autor “[...] é preciso compreender qual a diferença existente entre os jogos e as brincadeiras”. Em primeiro lugar é necessário reconhecer a linguagem, a expressão, no qual a criança consegue jogar e brincar relacionando com ações diárias de sua realidade, em seguida qualquer jogo ou brincadeira possuem regras, que devem ser seguidas.

Friedmann (1996) refere-se à brincadeira como uma ação de brincar e ao comportamento espontâneo, jogo trata-se de uma brincadeira que envolve regras e brinquedo uma atividade lúdica, que abrange de forma mais ampla, os conceitos anteriores, que resulta de uma ação divertida e prática.

De acordo com França (1990, p. 89):

[...] A brincadeira pressupõe ação e reflexão, pois não se limita ao simples agir. É preciso imagens e sons que possam trazer para o mundo da ficção atividades desenvolvidas na vida real, permitindo que a criança possa lidar com os jogos e brincadeiras de forma representativa.

Através da brincadeira as crianças se relacionam com o outro, descobrem o mundo, aprendem, crescem e se desenvolvem com qualidade e saúde, estimula a criatividade, sensibilidade e a interação.

O jogo tem seu espaço e tempo, sendo uma sequência própria da brincadeira.

Nesse sentido, os jogos possuem características importantes e fundamentais, nos quais pode citar: possui a ação da própria realidade sobre o jogo, proporciona prazer, estimulam os aspectos corporais, cognitivos, mentais e sociais, a criança muitas vezes brinca com naturalidade, liberdade e espontaneidade, não se preocupa com os resultados, apenas quer brincar e se divertir (KISHIMOTO, 2005).

Rego (1995, p. 33) relata que:

[...] os jogos nem sempre podem ser uma atividade prazerosa, porque existem muitas atividades que proporcionam à criança maiores experiências de prazer, como é o caso, muito concreto, de sugar uma “teta”; em segundo lugar, porque entende que existem jogos em que a atividade não é prazerosa em si mesma, como é o caso dos jogos que unicamente produzem prazer se a criança obtém um resultado interessante.

As brincadeiras e os jogos contribuem para o processo de socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente, além de ter efeitos positivos sobre o processo de aprendizagem e estímulo da aquisição de novos conhecimentos.

O brincar é visto como importante para o desenvolvimento social e emocional da criança, sendo que estão diretamente ligados ao desenvolvimento social, emocional, moral e intelectual (KISHIMOTO, 2005).

De acordo com Vigotsky (1984) é através da brincadeira que a criança vence seus desafios e limites, experimenta experiências novas independente de sua idade e realidade a qual está inserida, proporcionando seu desenvolvimento integral e de sua consciência.

O autor complementa ainda afirmando que:

[...] brincando a criança é capaz de satisfazer as suas necessidades e estruturar-se à medida que ocorrem transformações em sua consciência. Através da imaginação a criança se liberta de sentimentos que a oprimem, de limites, convenções e exigências impostas pelo mundo que a rodeia (VIGOTSKY, 2000, p. 66).

Esta ação de brincar ainda proporciona à criança habilidades de resolver situações problemas buscando soluções de acordo com as necessidades estabelecidas, além do desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor, autoestima, raciocínio, socialização e interação, por fim facilita o aprendizado e estimula o respeito às regras e limites.

A brincadeira desenvolvida em ambiente escolar propicia o desenvolvimento intelectual do aluno, uma vez que pode e deve ser trabalhada em todas as disciplinas.

Quando a escola trabalha com o lúdico promove as crianças uma aprendizagem prazerosa, o aluno consegue conhecer a si mesmo, suas relações emocionais, o corpo, no qual o brincar para ela é um processo utilizado para seu desenvolvimento com prazer.

O brincar, com o passar do tempo, teve seus objetivos alterados, ou seja, tornou-se uma ação que aos poucos acabou sendo desvalorizada e deixada de levar a sério, passando a não ser mais considerado algo essencial no desenvolvimento da criança.

Porém é por meio da brincadeira que a criança constrói sua identidade, pois ao brincar ela atua sobre a própria realidade, traduzindo seu dia a dia através deste ato, comunicando-se com o mundo ao seu redor, dando lugar ao imaginário e à criatividade, conforme veremos mais detalhadamente no capítulo posterior.

Pode-se afirmar que a brincadeira caracteriza-se como uma ação que se une a realidade da criança e supre suas necessidades, como os desejos, mas não somente isso, pois Kishimoto (2005, p. 37) diz que a brincadeira tem uma função educativa, dividindo-se em lúdica e educativa. Na função lúdica, “o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente” na função educativa “o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e a sua apreensão do mundo”.

Por meio da brincadeira é possível explorar e construir o conhecimento, de informações e esta concepção tem se espalhado ainda mais com o espaço

importante que a Educação Infantil conquistou e vem conquistando, transpondo a ideia de creche, na qual o foco principal é o cuidado e o assistencialismo, passando para um ambiente de educação, no sentido integral do ser humano (KISHIMOTO, 2005).

De acordo com Negrine (1994, p. 41), o brincar pode ser destacado em diferentes situações de desenvolvimento como, por exemplo:

- [...] a) as atividades lúdicas possibilitam fomentar a "resiliência", pois permitem a formação do autoconceito positivo;
- b) as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.
- c) o brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;
- d) brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;
- e) brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Na brincadeira, a criança representa o mundo em que está inserida, tendo liberdade para transformá-lo de acordo com as suas fantasias e vontades, com isso solucionando problemas, além de interagir com o meio, a cultura, os valores, as relações e os papéis sociais por meio do jogo e assim constrói sua personalidade, conhecendo a si mesmo e a realidade que a cerca.

Assim o brincar possibilita a criança construir sua identidade e individualidade, além de aprender comportamento, diversas culturas, formação da motricidade e controle próprio e consciente dos movimentos principalmente em idade pré-escolar que é quando as crianças utilizam a brincadeira como forma de aprendizagem.

Pode-se dizer que a brincadeira é uma linguagem natural das crianças que se inicia desde o seu nascimento de forma que ao longo do seu crescimento vai tomando proporções diferenciadas, ou seja, a brincadeira vai aos poucos tendo objetivos e resultados diferentes conforme a faixa etária das crianças, tornando-se essencial.

Segundo Freire (1992), todas as pessoas tem uma concepção das características de uma criança, sendo a principal delas a intensidade motora e a fantasia.

A educação infantil pode ser concebida como a ponte entre o lar e a escola, local na qual a personalidade começa a se formar, por isso a mesma deve contemplar todas às necessidades da criança (BORGES, 1998), ou seja, o indivíduo que estabelece contato com o outro e com o mundo a sua volta, buscando melhorar seus aspectos motores e intelectuais, conseqüentemente se beneficiará desse meio, incorporando dessa forma as experiências vividas (SOUZA, 1999).

Segundo Freire (1992) a cultura infantil é rica em movimentos, jogos e fantasias que muitas vezes são esquecidos pelas escolas, e nem a educação física que deveria ser especialista em atividades lúdicas leva isso em consideração.

Os jogos, cada vez mais, vêm ganhando destaque no desenvolvimento físico, intelectual e social e o seu uso é favorável pelo contexto lúdico, proporcionando a criança domínio de si, criatividade e firmação da personalidade (SALOMAO; MARTINI; JORDÃO, 2007).

Toda criança sem exceções brinca e é por meio da brincadeira que elas se organizam e interagem com o meio físico e social, é fato que o lúdico é muito importante no desenvolvimento da criança uma vez que estimula a sociabilidade e a inteligência, sendo que as mesmas representam através das brincadeiras o seu dia a dia e conseqüentemente aprendem brincando (SOARES, 2006).

A ludicidade vem sendo abordada como elemento muito importante não só dentro das aulas de educação física, mas também no contexto social (LIMA, et al., 2011). O lúdico esta presente na vida do ser humano em todas as fases, sejam elas na infância, na idade adulta ou na velhice e cabe ao professor proporcionar discussões e vivencias sobre essa problemática, uma vez que os aspectos lúdicos interferem na construção da autonomia que é um dos objetivos da escolarização (DCES, 2008).

O ato de brincar é indispensável para a saúde física, emocional e intelectual da criança, proporcionando a ela eficiência e o equilíbrio para o desempenho futuro, portanto, os brinquedos têm muita importância para o desenvolvimento e a educação da criança, proporcionando a ela o valor simbólico, a estimulação da imaginação e a capacidade de raciocínio (VIGOTSKY, 2000).

Segundo Lima *et al.* (2011) o brincar possibilita uma experiência prazerosa, e interessante que pode mediar situações reais e imaginárias, ajudando também os professores na construção de saberes significativos, onde a criança fica mais motivada a aprender o que lhe é ensinado.

Brincar é uma atividade universal, encontrada nos vários grupos humanos, em diferentes períodos históricos e estágios de desenvolvimento econômico. Evidentemente, as várias modalidades lúdicas não existem em todas as épocas e também não permanecem imutáveis através dos tempos. Como toda atividade humana, o brincar se constitui na interação de vários fatores que marcam determinado momento histórico sendo transformado pela própria ação dos indivíduos e por suas produções culturais e tecnológicas.

De acordo com Souza (2007) a ludicidade contribui para o aprendizado e deve estar presente nas aulas de educação física, sendo que pode ser trabalhada por meio dos jogos e das brincadeiras populares que são essenciais principalmente até os seis anos de idade.

A educação física desempenha um vital papel no desenvolvimento, pois ajuda no fortalecimento do corpo, manutenção da saúde, proporciona o desenvolvimento de inúmeras habilidades, auxilia na estruturação da personalidade, para que dessa forma a criança se desenvolva adquirindo conhecimentos que os preparem para a escola e a vida (RODRIGUES, 2005).

O lúdico é parte fundamental do aprendizado nas aulas de educação física uma vez que de acordo com as Dces, (2008) o aluno se torna capaz de relacionar o real e o imaginário ampliando sua percepção e interpretação da realidade adquirindo autonomia e ajudando nas interações sociais.

De acordo com Bontempo (1999) os brinquedos e brincadeiras facilitam o ensino aprendizagem, no entanto podem perder o seu valor sem a intervenção adequada do professor.

Já segundo Sacchetto *et al.*, (2011), a ação de brincar, jogar e brincadeira, apesar da importância das diferenças de conceito estão sobrepostas no ambiente lúdico e tem praticamente o mesmo objetivo, que é o desenvolvimento dos educandos.

Para Salomão, Martini e Jordão (2007) o lúdico passa uma ideia diferenciada sobre o termo educação, no qual a criança se envolve e se interessa

pelas atividades que objetivam o crescimento intelectual e desenvolvimento da autonomia.

A criança é uma especialista na arte de brincar, (SOLER, 2003), por isso os jogos e as brincadeiras devem fazer parte do dia a dia da educação infantil, uma vez que a atividade lúdica pode ser trabalhada de maneira interdisciplinar, ajudando assim a melhorar a prática pedagógica dos professores e também o aprendizado das crianças (MORENO, 2009), porém cabe aos docentes compreender as diferentes formas de brincar e utilizá-las de forma propícia para cada criança no momento mais adequado (BONTEMPO, 1999).

O brincar está presente na vida desde o nascimento (SOARES, 2006), e possui um papel muito importante no desenvolvimento infantil, sendo que os benefícios da brincadeira estão presentes até quando a mesma é realizada de forma solitária pela criança, por meio do faz de conta ela desenvolve a comunicação, conversando com seus próprios brinquedos, exercitando a pronúncia de inúmeras palavras e frases (VIEIRA, 2007).

Os educandos aprendem com muito mais facilidade quando se sentem motivados e interessados pelo que lhes é ensinado, a educação realizada de forma lúdica é uma proposta educacional de confronto aos obstáculos do processo de ensino e de aprendizagem, uma vez que na infância, brincar e aprender são sinônimos e o uso dos brinquedos, jogos e brincadeiras contribuem para a produção de conhecimentos. Cabe à escola reconhecer que através do lúdico as crianças podem crescer e se adaptar ao mundo, e deixar de ver a ludicidade como apenas um aspecto de divertimento, mas também como uma forma de educar para a realidade (SOARES, 2006).

Segundo Soares e Porto (2007) o lúdico é uma estratégia que pode deixar o ensino mais agradável e principalmente mais significativo e destacar a importância da ludicidade e das atividades lúdicas na escola não significa sobrecarregar ainda mais os educadores, mas sim alcançar uma educação que proporcione prazer e que entenda a criança de maneira global.

Um estudo realizado por Hofmann (2010) com alunos do segundo ano do ensino fundamental, constatou que o lúdico está presente nas práticas pedagógicas sendo utilizado como facilitador da aprendizagem em diferentes situações sempre objetivando o desenvolvimento global do educando, uma vez que o educador cada

vez mais está preocupado com um ensino de qualidade e que envolva todas as necessidades dos aducandos.

Porém a inclusão do lúdico na educação deve ser muito bem planejada e organizada pelo educador, com objetivos específicos para serem alcançados (SANTOS, 2006), de maneira que a aprendizagem se torne mais desafiadora e envolvente para os alunos (PIMENTEL, 2006).

2.2 O PAPEL PEDAGÓGICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Ao falar sobre a função pedagógica da educação física é necessário ressaltar que a mesma deve ter seu espaço na educação e não trabalhar como disciplina auxiliar de outras, ou seja, deve objetivar o desenvolvimento das habilidades motoras tendo em vista os resultados cognitivos, afetivos e sociais. (FREIRE, 1992).

A educação física não se limita apenas ao mecanicismo, sendo que fazem parte de sua essência atividades do cotidiano da criança, ludicidade e socialização entre variados grupos, sendo que por meio das brincadeiras e atividades lúdicas as crianças podem descobrir um universo repleto de oportunidades de desenvolver sua corporeidade, espontaneidade e momento desafiadores (VITAL, 2007).

Os educadores devem ser profundos conhecedores das maneiras que seus alunos aprendem, para que o seu trabalho seja realizado com o objetivo de desestabilizar e direcionar o ensino, a utilização do lúdico é uma estratégia propícia, pois proporcionando um ambiente de criatividade e desafiador, a aprendizagem vai fluir de forma dinâmica e divertida (SACCHETTO et al, 2011).

O professor precisa utilizar métodos que possibilite maior participação, ser crítico, trabalhar as experiências trazidas pelos alunos no seu dia a dia, o que contribui para o seu desenvolvimento, propor ações estimulantes e incentivadoras, além de ser o mediador no processo ação-reflexão, incentivar sua criatividade, conforme está contido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394/96).

O professor que trabalha na Educação Infantil com a Educação Física, deve realizar um trabalho que contemple as brincadeiras, e estar atento a faixa etária das

crianças, para que cada atividade trabalhada possibilite ao professor atingir os objetivos propostos, além de materiais coerentes e necessários.

É importante ressaltar que a disciplina de Educação Física é também um caminho da prática pedagógica, pois possibilita às crianças a aquisição de conhecimentos através do lúdico, do brincar, do interagir. Assim, essa disciplina tem como objetivo proporcionar aos alunos a prática da cultura corporal de movimento: danças, esportes, lutas, jogos, brincadeiras, ginásticas, movimentos circenses, relacionando sempre com a cultura em que a criança está inserida.

O interessante é que sempre nas aulas de Educação Física é que os alunos se soltam, porém possuem dificuldades de reconhecer que também é uma disciplina que possibilita conhecimentos e informações, que caminham juntamente com o prazer, satisfação, desenvoltura, além de ser um ambiente aberto e prazeroso.

Quando o professor realiza um trabalho pautado nas brincadeiras, as crianças conseguem assimilar melhor, estabelecem diferentes vínculos entre as diferentes personalidades conquistadas durante a própria infância, além de construir um conhecimento específico e organizado. Assim as aulas devem ser planejadas de forma prazerosa, desafiadora, motivadora, permitindo mais um espaço de aprendizagem, além de interessante, utilizando as brincadeiras e os jogos o professor deve ter claro quais os objetivos pretende atingir ao final de suas aulas.

O professor tem um papel muito importante na Educação Infantil, pois ele pode proporcionar aos alunos uma cultura rica em brincadeiras, desenvolvimentos, lúdico, intervenções, garantindo aos alunos valorização, conceitos, onde os alunos se desenvolvem através de sua própria prática.

O lúdico quando é bem aplicado acaba se tornando um recurso pedagógico eficaz, que proporciona muitos benefícios e resultados satisfatórios para o desenvolvimento da criança. Hoje os professores possuem uma variedade de brincadeiras, de atividades lúdicas favorecendo a aprendizagem na Educação Infantil, assim:

[...] brincar é uma recreação, e quando o educador reconhece o jogo como atividade ou conteúdo que promove o desenvolvimento, permite a sensibilidade de perceber sua própria prática e avaliar suas próprias condutas, oferecendo melhor qualidade de brincadeira às suas crianças (LIMA, 2007, p. 56).

Porém um estudo realizado por Barbosa (2007) com profissionais de educação física atuantes no processo de ensino e de aprendizagem da nataçãõ com criançãs na segunda infânciã em academias de Bauru, no interior de São Paulo verificou que o lúdico está sendo pouco utilizado no processo de ensino e de aprendizagem, apesar do valor atribuído a este conteúdo pelos profissionais, sendo identificado como a maior dificuldade para a inserçãõ do lúdico nas aulas o receio dos professores pela visãõ errada de falta de seriedade atribuída a ludicidade.

É importante ressaltar que o educador deve trabalhar com as brincadeiras de forma que a veja como uma possibilidade de atividade espontânea, pois brincando a criançã se desenvolve em vários aspectos, principalmente se for uma atividade criativa e interativa, onde as criançãs acabam aprendendo facilmente porque estão se sentindo satisfeitas (BARBOSA, 2007).

Uma pesquisa realizada por Lima (2011) com discentes do Ensino Fundamental de algumas escolas públicas e particulares do bairro da Cidade Operária, evidenciou que o lúdico de modo geral está presente nas aulas de educação física rotineiramente, porém em sua maioria em escola públicas revelando maior valorizaçãõ por parte destes docentes.

De acordo com Friedmann (2003) as atividades lúdicas tem um grande valor sendo que revelam e apoiam o desenvolvimento do aluno. O professor precisa tomar conhecimento disso não deixando a fase do faz de conta, do brincar e dançar de lado. Normalmente, são atribuídas responsabilidades muito precoces aos alunos e assumir as brincadeiras na escola é uma postura que pede muita reflexãõ aos educadores.

Assim, nas aulas de Educação Física o lúdico proporciona a evoluçãõ do aluno, além do desenvolvimento do cognitivo, motor, físico, afetivo, aquisiçãõ dos valores humanos em sua formaçãõ, caminho didático, sendo utilizado para se alcançar êxito no ambiente escolar. O professor deve relacionar o desenvolvimento com a aprendizagem do aluno, no qual o conteúdo deve estar estruturado de forma com que ele aprenda e coloque em prática no seu dia a dia (FRIEDMANN, 2003).

A ludicidade pode ser praticada por todas as faixas etárias objetivando sempre o desenvolvimento humano, deve ser parte integrante da escola e principalmente na disciplina de Educação Física, destacando seu valor, sendo um elemento fundamental no currículo pedagógico, assim deve haver continuamente o resgate da ludicidade como parte da prática pedagógica escolar. Também é

importante ressaltar que o professor precisa relacionar a teoria com a prática, não é só propor brincadeiras sem conhecimentos e sem objetivos, mas com qualidade, técnicas na proporção que possam atingir os seus objetivos “o desenvolvimento ensino aprendizagem”, assim a brincadeira torna-se uma fonte de conhecimentos lúdicos, criativos e independentes da própria criança (FRIEDMANN, 2003).

Assim quando o professor de Educação Física trabalha o brincar como um fator primordial aos seus objetivos, ele está automaticamente valorizando o lúdico tornando-o parte do desenvolvimento infantil da criança, além de possibilitar a socialização das crianças.

Uma vez que a infância é um período da vida de suma importância no qual a criança deve ser contemplada com inúmeras maneiras de estimulação para que seu desenvolvimento motor e intelectual ocorra de forma satisfatória e completa, ou seja, durante a vida a criança passa por várias fases e vai construindo significados e aumentando o seu conhecimento, somando o novo aos que já vivenciou (MORENO , 2009).

A educação pré-escolar deve criar condições que satisfaçam todas as necessidades da criança, oferecendo-lhes um ambiente de bem-estar físico, afetivo-social e intelectual, por meio de atividades lúdicas que despertem a curiosidade e espontaneidade dos educandos (BORGES, 2002 p.17).

2.3 EDUCAÇÃO E LUDICIDADE

Segundo Dallabona (2004) a educação é um tema inesgotavelmente discutido e sempre atual, pois trata do ser humano em sua totalidade, sendo que no contexto atual não há mais espaço para o professor que como informador e ao aluno ouvinte, há tempos chegou à era do professor como facilitador da aprendizagem e o aluno pesquisador.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p. 23),

[...] Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

A relação de estudo e prazer já permeia desde a época de Platão e Aristóteles e foi adaptando-se com o tempo as concepções de criança. Educar ludicamente é atrair os alunos para o prazer de adquirir conhecimentos tornando esta uma tarefa agradável e feliz (DALLABONA, 2004).

De acordo com Moraes Maria (2009) a ludicidade na educação proporciona situações de aprendizagem e ajuda no desenvolvimento integral da criança, porém ainda há inúmeras escolas que vêem a criança como um adulto em miniatura, e não dão o devido valor as fantasias e atividades motoras desta etapa que é a infância.

A grande preocupação da escola concentra-se em formar bons profissionais e para este fim seguem programas pré-definidos e deixam de lado o brincar e a importância do mesmo (MODESTO, 2009).

Na menção de Linhaio (2011) há uma ideia de contrariedade entre o ensino aprendizagem e a ludicidade, pela concepção errada de que o lúdico corresponde a momentos ocasionais e não sérios. O processo de ensinar e aprender não são tão fácil quanto parece, e o maior desafio dos educadores é tornar esse processo tão prazeroso quanto andar de bicicleta para os alunos, para isto entender a ludicidade se faz muito importante para dessa forma oferecer oportunidades que façam os alunos se interessarem na aprendizagem.

Segundo um estudo de Modesto (2009) realizado em duas instituições de ensino X e Y, durante as disciplina prática de ensino I e II, que se caracterizou pelas observações das aulas de Educação Física Infantil (03 a 06) e no ensino fundamental (1ª a 4ª série), explicando como está sendo ministrada a disciplina de Educação Física, no que tange a presença do lúdico nestas práticas, principalmente no que cabe a Educação Física Infantil, observou-se que as práticas dos professores de Educação Física das instituições eram diferentes sendo que o educador da instituição X usava o lúdico como instrumento pedagógico visando um trabalho integral, já o educador da instituição Y o professor utiliza o lúdico apenas como recurso pedagógico, ou seja, não trabalha de forma continua em sua práxis.

O mesmo autor ainda reflete sobre como a educação física é entendida em cada instituição sendo na instituição Y tratada apenas como uma atividade e não como disciplina curricular e já na instituição X a educação física esta presente no projeto político pedagógico e é entendida como uma educação de corpo inteiro.

Esse fato reforça a ideia de que a educação física deve ser entendida como área de conhecimento e não como um fazer sem sentido, o ensino e a ludicidade

podem ser possíveis quando há objetivos claros e bem definidos estabelecidos pelo professor (DALLABONA, 2004).

2.3.1 Alguns Relatos de Pesquisas Referentes ao Lúdico

De acordo com Gross e Farencena (2007) inúmeras pesquisas foram realizadas sobre a ludicidade dando enorme suporte de conhecimento a respeito deste tema, no entanto há uma visão de complexidade sobre o lúdico com diferentes significações, sendo o mesmo compreendido como manifestação e podendo ser aplicado de diferentes formas, as quais são mais conhecidas e utilizadas, o jogo, a brincadeira, o brinquedo e também festas.

Uma pesquisa realizada por Ribeiro et al (2011) em uma escola, com uma turma de Integração que funciona no turno da manhã e é composta por 16 crianças, consistiu na realização de um circuito de atividades no qual as crianças pudessem realizar inúmeros movimentos corporais e conseqüentemente desenvolvendo a coordenação motora. Todos participaram das atividades lúdicas sendo que na seqüência foi proposto que eles construíssem um novo circuito de atividades, o resultado foi surpreendente sendo que as crianças usaram a imaginação construindo um ambiente surpreendente, sendo que cadeiras viraram árvores e garrafas espinhos.

Diante disto fica claro que enquanto as crianças faziam as atividades físicas e iam construindo seu próprio circuito elas se concentravam na realização das atividades, ampliando a coordenação motora, sendo alcançados os objetivos de estímulo da criatividade, autonomia e também o respeito com os colegas.

Outro estudo realizado por Barros (2008) com estudantes de Educação Infantil, modalidade Pré II, em um Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) da Prefeitura Municipal de São José dos Pinhais, com o objetivo de verificar o perfil de desenvolvimento motor em crianças com idade entre 5 e 6 anos e a intervenção do lúdico neste processo, foi utilizando como instrumento de pesquisa o EDM (Escala de desenvolvimento motor, ROSA NETO, 2002), o qual contém uma bateria de testes que avalia seis variáveis relacionadas ao desenvolvimento motor. Os testes foram divididos em pré e pós-teste, sendo que o grupo 1 após ter realizado o pré

teste participou de atividades lúdicas e brincadeiras recreativas, num período de no mínimo dois meses.

O grupo 2 realizou o pré-teste, mas não participou das atividades lúdicas, somente participou das atividades escolares do cotidiano. Após esse tempo foi realizado o pós-teste possibilitando assim a verificar se o lúdico teve alguma influência sobre o perfil de desenvolvimento motor das referidas crianças. Verificou-se que os dois grupos tiveram uma melhora no desenvolvimento motor, porém o grupo 1 apresentou dados superiores ao grupo experimental.

Os índices das idades motoras relacionadas ao equilíbrio, esquema corporal e organização espacial, obtiveram um progresso de 10,9%, 7,9% e 14,7%, respectivamente.

Na análise do grupo 2 houve melhorias pequenas, já que o mesmo não participou de aulas específicas de ludicidade, sendo que fica evidente a contribuição positiva das atividades lúdicas no desenvolvimento motor quando se observa a variável de organização espacial que na fase de pré-teste era de aproximadamente 58 meses e passou para aproximadamente 66 meses, demonstrando um acréscimo de 8 meses na idade motora.

O mesmo autor ressalta que com esta pesquisa fica evidente que o lúdico é um excelente instrumento e contribui significativamente com o processo de ensino aprendizagem, e teve grande influência no desenvolvimento motor de crianças entre 5 e 6 anos .

A importância das atividades lúdicas no desenvolvimento e educação das crianças ainda não é devidamente valorizada pela maioria das pessoas, pois é nítido que brincando a criança organiza o mundo a sua volta, assimila experiências e interage com os outros (BOLL; MORAES, 2005).

Outra pesquisa realizada por Boll e Moraes (2005) com o intuito de investigar como as atividades lúdicas orientadas e específicas beneficiaram o desenvolvimento motor de crianças com história de prematuridade de 7 anos, que frequentam a Escola Básica Municipal Francisco Lanser da cidade de Blumenau /SC, verificou que as atividades lúdicas interferiram positivamente, no qual todos os índices motores, sendo que são capazes de desenvolver iniciativa, imaginação e interesse, tendo influência também sobre o intelecto, e assimilação de valores, e desenvolvimento de várias áreas de conhecimento além de melhorar as habilidades motoras.

Moraes Maria (2009) realizou uma pesquisa exploratória com cinco professores da Educação Infantil de escolas da rede municipal do Rio de Janeiro, com idades variando entre 21 e 45 anos com o objetivo analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino e de aprendizagem em alunos da Educação Infantil sendo que dentre os entrevistados, 87,5% afirmaram que trabalham com elementos lúdicos nas aulas e os demais 12,5% não. Em relação aos conhecimentos sobre a ludicidade, 25% consideram-se num nível alto, 62,5% médio e apenas 12,5% baixo.

O autor finaliza a pesquisa dizendo que há uma enorme necessidade de reflexão sobre a ludicidade utilizada como prática pedagógica e sua relação com o desenvolvimento e a aprendizagem dos educandos.

Gross e Farenzena (2007) ressaltam que o lúdico deve estar presente na escola e também nas aulas de educação física, com fins de proporcionar atividade e vivências motivadoras, pois enquanto brinca a criança aprende e desenvolve-se.

Nascimento et al (2012) realizou um estudo com 40 indivíduos matriculados em 4 escolas da rede pública e privada, sendo 10 de cada escola com o objetivo de verificar a influência do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem e da praxia global de crianças matriculadas na educação infantil, com relação a variável praxia global houve uma semelhança nas escolas avaliadas provavelmente por essas escolas possuírem professores de educação física que pudessem direcionar o desenvolvimento dessa variável, já em relação a aprendizagem a escola que as crianças tinham mais ofertas de atividades lúdicas foram registrados maiores índices de aprendizado.

Um dos maiores desafios para o educador é com toda certeza despertar o interesse pelo aprender nos educandos, por isso é muito importante que a objetividade esteja em primeiro lugar, sendo o ponto de partida para que as estratégias venham para auxiliar a aprendizagem. De acordo com Dallabona (2004) o lúdico é um instrumento indispensável na escola, uma vez que abrange a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional, e pessoal.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DE PESQUISA

Esse estudo se caracterizou como sendo uma pesquisa bibliográfica. Segundo Martins Junior (2008) é um tipo de trabalho de conclusão de curso em que o pesquisador somente utiliza publicações impressas ou eletrônicas. Para isso, ele se valera de fontes que encontradas em bibliotecas universitárias, municipais e particulares, secretarias de determinadas instituições, redações de jornais, estabelecimentos, clubes, lan houses e outros locais.

Os dados foram coletados pelo próprio pesquisador através de pesquisa bibliográfica, durante todo o processo de construção do trabalho, realizando um levantamento seletivo através da demarcação precisa do problema de pesquisa, realizando uma avaliação crítica deste material, rejeitando aquelas informações que são claramente inadequadas, mal produzidas ou redundantes.

Após o material foi organizado através de listas dos trabalhos, por ordem alfabética, para localizar mais rapidamente uma determinada referência. Inicialmente foi realizada uma leitura exploratória, pois nem tudo deveria ou poderia ser lido durante a leitura sistematizada, uma vez que nem tudo poderia ser importante.

Durante a leitura regular e sistematizada foram estabelecidas relações entre estas informações e o problema proposto, além de analisar criticamente a consistência e coerência das informações e dados apresentados por outros autores.

O estudo foi organizado em três momentos, abrangendo a importância do brincar e suas contribuições com o lúdico, na sequência o papel da educação física no desenvolvimento infantil e por último a educação e a ludicidade.

Tendo como fontes principais, que são aquelas baseadas nos dados primários ou “de verdade” ou “de campo ou laboratório”, artigos originais, livros conceituados por autores de prestígio e valor, que abranjam o tema em questão.

E fontes secundárias que se baseiam, por sua vez, nas fontes primárias com o intuito de propiciar ao trabalho maior e embasamento teórico se fará uso de artigos de revisão ou bases de dados, com pesquisas realizadas por outros autores sobre o lúdico como instrumento de ensino e sua contribuição para a aprendizagem, relacionando e complementando as informações já contidas na literatura.

Assim todos os dados adquiridos permitiram claramente entender e compreender a importância do lúdico nas aulas de Educação Física, destacando o trabalho do professor e todos os benefícios adquiridos com o trabalho realizado através dos jogos e das brincadeiras.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No referido estudo buscou-se investigar o lúdico como estratégia de ensino nas aulas de educação física, observando quais as contribuições no desenvolvimento corporal e intelectual das crianças, buscando deter-se ao objetivo principal que o lúdico.

Embora a ideia errônea que muitas vezes relaciona o lúdico com desordem, a ludicidade não pode ser deixada de lado ou contemplada somente em raros momentos da aula.

Cabe ao educador buscar conhecimentos, para deixar sua aula mais atraente e significativa para os seus alunos, procurando desenvolver o prazer em aprender.

Para isso deve-se reconhecer a importância de se educar com ludicidade e relacioná-lo com o ensino aprendizagem.

A brincadeira proporciona as crianças em todos os aspectos o desenvolvimento integral através das brincadeiras e do prazer, não se esquecendo da importância da mediação do professor neste processo, assim ele precisa saber os objetivos que almejam alcançar de forma que o seu trabalho tenha resultados positivos e satisfatórios.

Quando o professor trabalha com o lúdico através das brincadeiras, denominam-se atividades planejadas sendo que não o impossibilita de fugir da ação de brincar, pois é através dela que os seus objetivos são atingidos concretamente de forma que a principal meta é o ensino aprendizagem da criança.

O brincar hoje na Educação Infantil é muito importante porque além de estar legalmente consolidada através da lei (Lei 9394/96 e do Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil), possibilita ao educador utilizá-la como um instrumento pedagógico e linguagem natural, positiva e simples.

Quando a criança brinca, ela se desenvolve em vários aspectos de forma que lhe possibilita incentivar o desenvolvimento do raciocínio, memória, interação, socialização, através do brincar a crianças imita o seu dia a dia, brinca de faz de conta de acordo com a realidade a qual está inserida.

Conclui-se que enquanto a criança está brincando ela consegue criar seu próprio mundo, seus limites, percepções, aventuras, descobrem por si só seu mundo através do brincar, adquirem conhecimentos, informações, imaginação, ela

consegue viajar, imitar, se divertir e crescer, além da socialização, criatividade, interação, autoestima, habilidades de sua aprendizagem.

Sendo a educação física uma disciplina que tem como objeto de estudo a cultura corporal do movimento e na infância as crianças movimentam-se intensamente, este trabalho veio para contribuir com os professores que atuam nesta área, sendo uma pesquisa útil para a reflexão sobre o papel do lúdico nas aulas de educação física, e o quanto a sua inserção como prática pedagógica é vantajosa, deixando de lado a ideia de que a ludicidade esta associada à indisciplina e a desordem.

Assim este trabalho pode contribuir para uma visão de que o brincar é muito importante, pois proporciona as crianças em todos os aspectos o seu desenvolvimento integral, porém não basta deixar que as crianças brinquem por brincar, deve haver um objetivo por trás desta ação, o professor deve compreender o quanto a ludicidade é de grande valia nas construções de aprendizagem significativas para que seu trabalho tenha resultados positivos e satisfatórios.

Também pode contribuir com profissionais de diversas áreas que são admiradores do lúdico, tento neste trabalho um subsidio para realizar reflexões a respeito deste tema e relacionar as inúmeras possibilidades que o mesmo pode trazer para a vida dos indivíduos, bem como proporcionar aos educadores da área de educação física uma metodologia eficiente, que abranja as necessidades da criança e auxilie no processo de desenvolvimento e ensino aprendizagem, uma vez que esta disciplina não pode ser vista como apenas uma prática realizada sem sentido ou objetivo, mas sim uma disciplina que utiliza a ludicidade como meio de ensino aprendizagem proporcionando aos educandos um ambiente desafiador de interação, socialização, ajudando a criar pessoas que tenham autonomia e conhecimento sobre o mundo que os cercam.

Concluí-se que o professor de Educação Física através do lúdico (brincadeiras e jogos) deve sempre estar de acordo com a realidade do aluno, para que possa ter facilidades em planejar, elaborar seus objetivos, buscar propor o desenvolvimento da criança, destacando o trabalho com o lúdico como uma importante ferramenta de socialização.

E ainda é importante ressaltar que o lúdico pode proporcionar inúmeros benefícios, e deve ser compreendido não como um passatempo, mas um

instrumento indispensável para se alcançar um ensino aprendizagem de maneira prazerosa e principalmente com qualidade.

Enfim, o grande valor das atividades lúdicas é incontestável e cabe ao profissional de educação física utilizar em suas aulas, contemplando assim o desenvolvimento das crianças em sua totalidade, não se esquecendo da importância de adaptar as atividades à realidade de cada um, respeitando seus movimentos motores e intelecto, pois cada sujeito tem seu próprio ritmo de desenvolvimento para dessa forma realizar um trabalho pedagógico de forma plena e satisfatória.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Lei nº. 9394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília, DF, 20 dez. 1996.

BARBOSA, G. S. Estratégias motivacionais: Possibilidades de inclusão do Lúdico no Processo de ensino aprendizagem da natação. Monografia apresentada à Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Departamento de Educação Física da Faculdade de Ciências da UNESP – Campus de Bauru, 2007.

BARROS, P. C.; CAETANO, S. P. N.; CARVALHO, J. E. O lúdico e o Perfil de desenvolvimento motor de crianças com idade entre 5 e 6 anos. 2008. Disponível em www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/761_828.pdf acesso em 05 nov. de 2012.

BANDEIRA, M. C.R. Ludicidade: Facilitação de Aprendizagem no Jardim II. Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro de Ciência Humanas e Educação da Universidade da Amazônia. Belém/Pará, 2001.

BOLL, K. C. N.; MORAES, M. V. M. Análise do desenvolvimento motor de crianças pré-termo com estimulação lúdica em idade escolar. Trabalho de conclusão de curso de fisioterapia apresentado a **Universidade Regional de Blumenau** – www.furb.br/Blumenau, julho. 2005. Disponível em www.bc.furb.br/docs/MO/2005/294447_1_1.pdf acesso em 06 nov. de 2012.

BOMTEMPO, E. Brinquedo e educação: na escola e no lar. **Psicologia Escolar e Educação**. São Paulo, v.3, n.1, p.61-69, 1999;

BORGES, C.J. **Educação Física para o pré-escolar**. 4.ed. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

_____. **Educação Física para o pré-escolar**. Rio de Janeiro: Sprint, 1987.

_____. **Educação Física para o pré-escolar**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

D’AVILA, C. M. Eclipse do Lúdico. **Revista da FAEEBA** – Educação e Contemporaneidade. Salvador, v. 15, n. 25, p. 15-25, jan./jun., 2006.

DALLABONA, S. R.; MENDES S. M. S. O lúdico na educação infantil. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. Santa Catarina, v. 1, n.4, 107-112, jan./mar. 2004.

DIRETRIZES CURRICULARES DA EDUCAÇÃO BÁSICA EDUCAÇÃO FÍSICA., Secretaria de Estado da Educação do Paraná, departamento de educação física, 2008;

FALKENBACH, A.P. Educação física na educação infantil: o futuro professor na relação com as crianças. **Revista brasileira de Ciência e Movimento**. Lajeado v.14, n. 1, p. 21-28, mar. 2006.

FRANÇA, Gisela Wajskop (Coord.). **O cotidiano da pré-escola**. São Paulo, FTD, 1990.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: Teoria e prática da educação física**. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1992;

FRIEDMMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª edição. São Paulo: Abrinq, 1998.

_____. **O direito de brincar**. São Paulo: Scritta Editorial, 1996.

_____. **A importância do brincar**. Jornal diário na escola: Santo André/SP, 2003.

GROSS. D. G. FARENCENA. E.Z. P. Ti-Bum: Mergulhando na corporeidade e Ludicidade a luz da educação física infantil. **Fundação UNIRG - Faculdade UNIRG**. Gurupi-To, 2007. Disponível em www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/...01/visit.php?cid acesso em 05 nov. de 2012.

HOFMENN. M. A. A ludicidade como facilitadora no processo de ensino aprendizagem. Trabalho de conclusão de curso apresentado a Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.

KISCHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez; 2005.

LIMA, E. S. Conhecendo a criança pequena. São Paulo: Sobradinho. 2007.

LIMA, C. F. S.; PIRANGY, F. L.; FILHO, J. A. A. S.; MARQUES, M. S.; FERREIRA, M. T.; NOLETO, T, C, C. Ludicidade e Educação Física: análise sobre a ludicidade nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental (9º ano) em escolas públicas e particulares da cidade de São Luís do Maranhão no Bairro da Cidade Operária. **Revista Sapientia**. São Luis, Ed. III, vol. III, nº 3, out. 2011.

LINHAIO, L. Educação física na escola: Relação entre ludicidade e o processo de ensinar e aprender. 2011. Monografia apresentada ao curso de Educação Física da Universidade Estadual de Londrina, sob orientação da Prof^a Dr^a Ana Claudia Saladini, 2011.

MARTINS JUNIOR, J. **Como escrever trabalhos de conclusão de curso: instruções para planejar e montar, desenvolver, concluir, redigir e apresentar trabalhos monográficos e artigos.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular nacional para a educação infantil.** Brasília, v.2, 1998.

MODESTO, R. D. L. O lúdico como processo de influência na aprendizagem da Educação Física Infantil. Trabalho de conclusão de curso apresentado a **Universidade Federal de Minas Gerais.** Belo Horizonte, 2009. Disponível em <http://www.eeffto.ufmg.br/biblioteca/1775.pdf>, acesso em 05 nov. de 2012.

MORENO, L. A. O lúdico e a contação de histórias na educação infantil. **Caderno de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências. Humanas,** Florianópolis, v.10, n.97, p. 228-241, jul./dez. 2009.

MORAES MARIA. V.; ALMEIDA. S.; SILVA. A. X.; ALMEIDA. B. C.; FURTADO, J. L.; BARBOSA. R. V. C. A ludicidade no processo ensino-aprendizagem. **Corpus et Scientia,** vol. 5, n. 2, p.5-17, setembro 2009.

NACIMENTO, R. M.; AREAS NETO, N. T.; SAINT´CLAIR, E. M.; CALOMENI, M. R. Lúdico com ferramenta pedagógica no processo ensino aprendizagem. **Revista perspectivas online: biol. e saúde, Campos dos Goitacazes,** vol. 5, n. 2, p. 23-30, 2012

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

PIMENTEL, S. C. O especial dos jogos e brincadeiras no atendimento as diferenças. Revista da **FAEEBA – Educação e Contemporaneidade,** Salvador, v. 15, n. 25, p. 147-156, jan./jun., 2006;

REGO, J. L. O jogo e a brincadeira na Educação Infantil. São Paulo; Cortez; 1995.

SACCHETTO, K. K; MADASCHI, V.; BARBOSA, G. H. L.; SILVA, P. L.; SILVA, R. C. T.; FILIPE, B. T. C.; SILVA, J. R. S. O Ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar. Universidade Presbiteriana Mackenzie CCBS – Programa de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento. **Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento,** São Paulo, v.11, n.1, p. 28-36, 2011;

SALOMÃO, H. A. S.; MARTINI, M.; JORDÃO, A. P. M. A importância do lúdico na educação infantil: Enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. **Psicologia.com. Pt – Portal dos Psicólogos**, set, 2007. Disponível em www.psicologia.com.pt/artigos/textos/A0358.pdf acesso em 13 mar. de 2012;

SANTOS, M. J. E; Ludicidade e educação emocional na escola: Limites e possibilidades. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 15, n. 25, p. 27-41, jan./jun., 2006;

SOARES. R. A. Ludicidade na educação infantil. **Biblioteca digital da Unicamp**. Americana, 2006. Disponível em <http://cutter.unicamp.br/document/list.php?tid=34>, acesso em 12 mar. de 2012;

SOARES, I. M. F.; PORTO, B. S. Se der a gente Brinca: Crença das professoras sobre a ludicidade e atividades lúdicas. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 15, n. 25, p. 55-77, jan./jun., 2006;

SOUZA, E. O. A importância das brincadeiras e dos jogos com ludicidade nas aulas de educação física. **AVM – Faculdade Integrada**, Rio de Janeiro, Jul, 2007. Disponível em <http://www.avm.edu.br/monopdf/7/ELAINE%20LIVEIRA%20DE%20SOUSA.pdf>, acesso em 13 mar. de 2012;

SOUZA. M.T. Desenvolvimento humano, lazer e educação Física: o papel do componente lúdico da cultura. In: MARCELLINO, N. C. **Lúdico, educação e educação Física**. 1. ed. Ijuí: unijuí, 1999. p. 201- 204;

SOLER, R. **Jogos cooperativos para a educação infantil**. 2. ed. Rio de janeiro: Sprint, 2003;

RIBEIRO, A. C. B.; JAHN, A. B.; BELING. V. J.; CLARO, J. M. M. Ludicidade e Movimento: Educação física na Educação infantil. X congresso nacional de educação – EDUCERE. Pontifícia Católica do Paraná. Curitiba, nov. 2011. Disponível em educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5757_3700.pdf acesso em 06 nov. de 2012;

RODRIGUES, C. G. **Educação física infantil de 1 a 6 anos**. São Paulo: Phorte, 2005.

VASCONCELLOS, Vera Maria Ramos de: **Educação da Infância, história e política**. Rio de Janeiro, 2005.

VAS, A. F.; PETERS, L. L.; LOSSO, C. D. Identidade Cultural e Infância uma experiência Curricular Integrada a partir do resgate das brincadeiras açorianas. **Revista educação Física**, Maringá: UEM, v. 13, n. 1, p. 71-77, 1º sem., 2002;

VIEIRA, M. L.; CORDAZZO, S. T. D. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e pesquisas em Psicologia, UERJ**, Rio de Janeiro, ano 7, n. 1, 1º Sem., 2007.

VITAL, C.T. A importância das atividades psicomotoras nas aulas de educação física na educação infantil. **Universidade Candido Mendes. Instituto a vez do Mestre**. Rio de Janeiro, Jul, 2007. Disponível em www.avm.edu.br/monopdf/7/CARINA%20TRAJANO%20VITAL.pdf, acesso em 06 nov. de 2012;

VYGOTSKY, L. S. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Brasil MEC/ SEB. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. _ Brasília: Ministério da Educação Infantil, 2000.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.