

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO SEGUNDO CICLO (6º ANO 9º ANO) DO ENSINO FUNDAMENTAL

Adriana Bonifácio Silva¹
Nilza Rosa dos Santos²
Mario Mecenias Pagani³
Cristiane Abreu Pereira de Mattos⁴
Renato Nogueira Perez Avilas

RESUMO

O resgate do lúdico nas aulas de Educação Física no Segundo Ciclo do Ensino Fundamental tende a instigar docentes e alunos sobre a importância do uso desse recurso. O motivo pelo qual foi escolhido este tema deve-se a necessidade de reestruturar as aulas de Educação Física tornando-as momentos nos quais os discentes interajam, pluralizando ideias e principalmente fortalecendo seu aprendizado de uma forma dinâmica e flexível. As monótonas aulas sem planejamento e inovações têm feito com que a disciplina seja vista como meros momentos de fuga da sala de aula, com o lúdico, tanto o professor quanto o alunos terão oportunidade de juntos refletirem perante as ações antecipadamente planejadas, visando uma aprendizagem interativa e dinâmica. Cabe destacar que não é de interesse desse trabalho, realizar uma crítica a prática adotada pelos professores da área, mas apenas investigar e sugerir a adequação do lúdico em benefício de uma educação com qualidade. Com esse trabalho fica ao professor de Educação Física a reflexão sobre a relevância do resgate do lúdico nas aulas considerando os benefícios do mesmo para a saúde física, mental e social.

Palavras-chave: Interação, Lúdico, Aprendizagem, Reflexão.

ABSTRACT

The rescue of playfulness in Physical Education in Second Cycle of Primary Education tends to instigate teachers and students about the importance of using this feature. The reason this topic was chosen due to the need to restructure the Physical Education classes making the moments in which students interact, pluralizing ideas and especially strengthening their learning in a dynamic and flexible way. The monotonous classes without planning and innovations have meant that the discipline is seen as mere moments of escape from the classroom, with the playful, both the teacher and the students will have opportunity to reflect together before the actions planned in advance, aiming at

¹ Licenciada em Educação Física do programa Universidade Aberta do Brasil pela Universidade de Brasília (UNB) Acadêmica da Pós-Graduação em Educação Física Escolar (FAEMA). Professora da rede pública do município de Ariquemes – RO.

² Licenciada em Educação Física do programa Universidade Aberta do Brasil pela Universidade de Brasília (UNB) Acadêmica da Pós-Graduação em Educação Física Escolar (FAEMA). Professora da rede pública do município de Ariquemes – RO.

³ Licenciado em Educação Física pela (UFSC). Mestre em Educação Física (UFSC). Professor da graduação e Pós-graduação em Educação Física da FAEMA. Professor do Instituto Federal de Educação (IFRO).

⁴ Acadêmica do curso de Licenciatura em Educação Física da FAEMA.

an interactive learning and dynamic. It should be noted that it is not of interest to this work, to criticize hold a practice adopted by teachers in the area, but only investigate and suggest the appropriateness of the play in favor of a quality education. With this work is the physical education teacher to reflect on the relevance of the redemption of the play in class considered the benefits of it for physical, mental and social health.

Keywords: Interaction, Playfulness, Learning, Reflection.

INTRODUÇÃO

A disciplina Educação Física Escolar desde seu surgimento vêm sofrendo modificações devido a fatores históricos, políticos e sociais do mundo. Conseqüentemente as aulas também foram sofrendo modificações tendo seus objetivos voltados às modalidades esportivas, com enfoque a formação de atletas, onde apenas os alunos mais habilidosos se destacam enquanto os outros se sentem desmotivados e se recusam a participar das aulas gerando uma grande evasão dos mesmos durante as aulas, gerando assim situações que se agravam com indisciplinas, conflitos e até mesmo perturbação das outras aulas.

Então diante dessa situação que vem contribuindo para a desvalorização da disciplina e ao mesmo tempo gerando polêmicas, percebemos que os reais objetivos da Educação Física não estão sendo levados em conta no planejamento dos professores, bem como a aplicação do lúdico desde as séries iniciais e, principalmente no segundo ciclo do ensino fundamental, na qual deveria seguir com as atividades lúdicas, pois segundo Kishimoto (2002) atende as necessidades do desenvolvimento, e não pode ser considerada como algo sem valor.

As atividades desenvolvidas nas aulas de Educação Física são muito importantes para o desenvolvimento e aprendizagem do aluno e, este tem na escola a principal transmissora dos conceitos relacionados à saúde física, mental e social.

Desta maneira é função institucional e principalmente dos professores adequarem às metodologias para que as mesmas correspondam às expectativas dos alunos e os motive a participar efetivamente promovendo

assim uma aprendizagem significativa, onde os conteúdos serão bem mais absorvidos e assimilados.

O ensino por meio da atividade lúdica tende a dinamizar as aulas, tornando-as atrativas, convidativas e principalmente inovadoras, devidamente planejadas por meio de materiais concretos, e jogos que favoreçam o aprendizado, enriquecendo-o tornando as aulas mais agradáveis e atrativas.

Para o professor trabalhar com atividades lúdicas, o planejamento é algo primordial, pois com ele tende a estabelecer normas, critérios de avaliação e objetivos a serem alcançados com os conteúdos a serem abordados.

METODOLOGIA

Tendo em vista a importância da disciplina de Educação Física para os alunos em seus aspectos práticos e conceituais, salientamos então a importância em inovar em metodologias que foquem no dinamismo da mesma e a relevância do lúdico para promover a motivação e participação dos alunos nas aulas contribuindo por um melhor aproveitamento das mesmas.

Para tanto foi realizada uma pesquisa de campo que teve como finalidade analisar a visão dos docentes formados nessa disciplina e dos discentes sobre essa temática.

REVISÃO DE LITERATURA

O processo ensino/aprendizagem pode acontecer das mais variadas formas, aprende-se inclusive por meio de brincadeiras com fins pedagógicos nas quais o aluno não se limita em apenas repetir o que lhe foi instituído, mas principalmente em produzir ações por meio do lúdico. Com isso pode-se contribuir para que o discente reflita em relação a sua postura nas aulas de educação física. Abordaremos mais profundamente as teorias de Dewey (1983), Vygotsky (1991), Kishimoto (1998), Piaget (1998) E outros autores que opinaram em suas obras sobre a elegância e contribuição do lúdico no cotidiano escolar.

Na Grécia antiga e em Roma já existiam os jogos educativos, e no século XIX o ensino de línguas é ressaltado pelo desenvolvimento comercial e pela expansão dos meios de comunicação e surgem, assim, os jogos para o ensino de línguas vivias.

O jogo representa a forma de violar a rigidez dos padrões de comportamentos das espécies, para ele a brincadeira oferece oportunidade para o jovem explorar aprender a linguagem e solucionar problemas. Educar é desenvolver a criança, significa introduzir brincadeiras mediadas pela ação do adulto, sem omitir a cultura, o repertório de imagens sociais e culturais que enriquece o imaginário infantil. (KISHIMOTO, 1998, p. 15) [2].

A nova visão que obstrui as barreiras do brincar por brincar proporciona ao aluno uma interpretação reflexiva diante de suas ações, levando-os a atribuir sentido as suas escolhas, além de refletir perante as mesmas. Biscoli (2005) tenta definir a diferenciação entre brincar e jogar pelo aparecimento de regras. Conforme a autora, a utilização de regras pré-estabelecidas designa o ato de jogar. “A brincadeira é a ação que a criança tem para desempenhar as regras do jogo na atividade lúdica. Utiliza-se do brinquedo, mas ambos se distinguem” (BISCOLI, 2005, p. 25).

O lúdico pode assim ser visto como um mecanismo que garante ao sujeito manter certa distancia em relação ao real, dando espaço para que esta desenvolva sua subjetividade menos individualizada, e mais coletiva, ou seja, uma visão mais centrada para o todo. E a partir desse enfoque e com uma metodologia voltada para uma ampla performance da ludicidade como alternativa para melhor aproveitamento das aulas de educação física priorizando uma aprendizagem voltada para o saber fazer fazendo. Onde as criança procura o jogo – e as brincadeiras – como uma distração. É pelo jogo que a criança se revela.

As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelas brincadeiras que ela executa.

Vale complementar que os jogos e brincadeiras, interferem significativamente na formação da personalidade, do caráter e até mesmo do equilíbrio emocional do individuo. Já que aquele que não se adéqua as regras, perde a oportunidade de participar das atividades, a excessiva liberdade ou

repressão e, principalmente, a falta de brincadeiras pode desencadear várias patologias, muitas vezes características do adulto, e também a falsidade, a agressividade, a falta de iniciativa, aos vícios, a lentidão mental, a falta de criatividade e de espontaneidade.

Entende-se que o lúdico permite lidar com sentimentos confusos e opressivos que a realidade desperta, e com isso ir acumulando experiência enriquecida pela convivência com os mais velhos, que vai culminar no aprendizado dos limites do corpo e da amplidão do espaço circundante. Pode-se acrescentar que há diferença entre o jogo como conteúdo de educação física e o jogo como elemento de ludicidade.

Enquanto um é embasado em normas para desenvolver o crescimento cognitivo, afetivo e psicomotor, além de oportunizar a socialização. Na ludicidade pode-se entender que o jogo tem a função de construir o conhecimento a partir de um processo interativo, descontraído e reflexivo.

Segundo Dewey (1983) é papel da escola oferecer condições para a criança exprimir, em suas atividades a vida em comunidade. Ainda conforme esse autor o sucesso da educação será alcançada quando a escola possibilitar estreitar as relações entre atividades instintivas da criança, interesse e experiências sociais.

Apesar de ainda termos muito que aprender ao inserir o lúdico nas atividades escolares, cabe ao educador dinamizar sua aula, de forma que esta não seja interpretada como uma simples brincadeira, ou ser entendida pelo aluno como um nada, é importante que este esclareça que a socialização, a integração social, e até mesmo o desenvolvimento da linguagem fazem parte dos principais objetivos das atividades lúdicas.

Esta reflexão conduz imediatamente ao debate sobre a qualidade das aulas de educação física, já que nem todas as concepções que se desenvolveram sobre a qualidade do ensino favorecem por igual o desenvolvimento dos discentes. Uma das características do lúdico é diferenciar o estado de espírito de quem, como e por que se brinca.

Para Vygotsky (1991) a unidade fundamental do lúdico é uma situação imaginária, na qual a criança assume o papel de outra pessoa, realiza suas ações e estabelece suas relações típicas.

Com esse pensamento é relevante compreender o significado deste conceito para os alunos, que eles vejam como um processo de mudança nas quais devem tornar possíveis as transformações no funcionamento da escola na prática educativa, dentro e fora da sala de aula, gerando assim um ambiente integrador.

É na relação com o outro que o ser humano se desenvolve, na ausência do outro, ele não se constrói homem, ou seja, a formação se dá numa relação dialética entre o sujeito e a sociedade a seu redor, no qual o homem modifica o ambiente e o ambiente modifica-o. Essa relação não é passível de muita generalização; o que interessa para a teoria de Vygotsky quando acrescenta que:

É a interação que cada pessoa estabelece com determinado ambiente, a chamada experiência pessoalmente significativa. Ele reforça a ideia de que o professor é o impulsionador do desenvolvimento psíquico do indivíduo. Dessa forma as ligações fatuais subjacentes aos complexos são descobertas por meio da experiência direta. [...] Uma vez que um complexo não é formado no plano do pensamento lógico abstrato, as ligações que o criam, assim como as que ele ajuda a criar, carecem de unidade lógica; podem ser de muitos tipos diferentes. Qualquer conexão factualmente presente pode levar à inclusão de determinado elemento em um complexo. É esta a diferença principal entre um complexo e um conceito. Enquanto um conceito agrupa os objetos de acordo com um atributo, as ligações que unem os elementos de um complexo ao todo, e entre si, podem ser tão diversas quanto os contatos e as relações que de fato existem entre os elementos (VYGOTSKY, 1991, p. 17) [5].

Entende-se que até mesmo para que a criança possa construir sua personalidade há a necessidade desta integrar-se com outras, a partir dessa aproximação ela passa a construir conceitos sobre as diferentes situações cotidianas, ela ainda tende a prostrar-se segundo suas convicções, analisando-as e diferenciando-as das demais.

É nessa fase que ela passa a refletir em relação as suas escolhas e a consequências destas. Também ocorre neste período, a decisão de aceitar a opinião do outro como forma para sentir-se parte do grupo, e não contrariar.

A importância do jogo de regras, é que quando a criança aprende a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida, o que pode e o que não pode fazer, garante-se certa regularidade que organiza a ação tornando-a flexível.

O valor do conteúdo de um jogo deve ser considerado em relação ao estágio de desenvolvimento em que se encontra a criança, isto é, como a criança adquire conhecimento e raciocina.

Para Piaget (1998) o jogo possibilita a criança se desenvolver, visto que por meio das brincadeiras ela avança facilitando a tomada de consciência e autonomia, liberando emoção através de sua percepção, desembocando na alegria e o prazer da aprendizagem.

Piaget (1984) defende que a inteligência, a aprendizagem e a construção do conhecimento estão relacionadas, ainda descreve quatro estruturas básicas dos jogos, que vão se sucedendo e se sobrepondo nesta ordem: Jogo de exercício, Jogo simbólico/dramático, Jogo de construção, Jogo de regras.

Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por consequência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social.

O jogo constituiu-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade. Ele não é apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual das mesmas (PIAGET, 1998).

Com os jogos de regras podemos analisar por traz das respostas, informações sobre seus conhecimentos e conceitos. Ele é, portanto, sob sua complexidade essencial para exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu.

Por isso, Melo e Valle (2005) afirmam que o brinquedo possibilita o desenvolvimento infantil em todas as dimensões, o que inclui a atividade física, a estimulação intelectual e a socialização. As autoras continuam indagando que a brincadeira promove a educação para hábitos da vida diária, enriquece a percepção, desperta interesses, satisfaz a necessidade afetiva e permite o domínio das ansiedades e angústias.

Avaliar a dimensão do autoconhecimento dos alunos nas aulas de educação física é um aspecto muito importante, que deve ser levado em conta

em todos os programas educativos. Há que se atentar para as relações de amizade que os alunos estabelecem e as estratégias que podem reforçar, de forma natural, as relações entre eles, o que contribui positivamente para sua conduta em sociedade.

Vale complementar a importância deste processo para a estabilidade da autoestima do educando, pois depende exatamente da imagem que o professor faz do aluno e este, do ambiente que o cerca. Um conjunto de decisões definirá a finalidade, os objetivos e os resultados no decorrer desta metodologia de ensino, baseada no despertar por meio de uma série de estímulos que favorecerão o ensino/aprendizagem.

Mas, para tal torna-se extremamente importante o planejamento de forma coerente, exclusivo, no qual o docente poderá refletir e rever suas ações, utilizando metodologias que despertem a curiosidade dos alunos, e seu interesse individual e coletivo, dentro e fora da sala de aula.

Ao professor de educação física cabe a função de que os discentes possuem particularidades na compreensão e interação com o meio que o cerca. Isso esclarece o porquê da importância de associar o lúdico a uma diversão, seguida de um aprendizado significativo, construído por meio de vários fatores nos quais o indivíduo modifica e constrói seus conhecimentos prévios (MELO; VALLE, 2005).

O profissional de Educação Física deve-se manter atento em relação ao contexto institucional de ensino/aprendizagem da sua disciplina, procurando sempre disponibilidade para posicionar-se face ao estado atual e futuro da reflexão direcionada ao sistema de ensino para a disciplina de educação física.

Nesta abordagem as discussões quanto à estrutura dos jogos inclui, ainda, os jogos de construção como transição no meio físico e social da criança, onde realmente ocorrem os jogos que os relaciona com as condutas lúdicas. Neste aspecto, os jogos são estruturas importantes para a inteligência humana, considerando-se este um espaço em que a criança está explorando e construindo o saber.

Nas teorias dos autores em relação à importância do lúdico como metodologia para uma aprendizagem significativa, vimos que por mais importantes e básicos que sejam, e fundamentados em princípios nos quais o educando não só é capaz de aprender, como e principalmente de interagir com

o meio, de acordo com seu potencial, e conseqüentemente respeitando as limitações e o espaço do outro. Pode-se considerar como bem consolidada a ideia de que com o lúdico a aprendizagem acontece de forma significativa, e principalmente reflexiva.

CONSIDERAÇÕES

Este Trabalho exigiu, no decorrer do mesmo, muita análise, síntese e reflexão. Por meio dele pode-se considerar que as aulas de Educação Física ministradas de forma lúdica contribuem para que o ensino/aprendizagem se torne algo prazeroso e proveitoso. E que os discentes aprovam atividades inovadoras como também necessitam das mesmas para ter mais motivação e incentivo a participar das aulas. Fica evidente que ao propor algo novo o professor poderá ter mais êxito em suas aulas e atingirá os objetivos propostos e os alunos participaram mais ativamente.

Verificou-se que o uso de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Os alunos ainda têm muito que aprender sobre o real objetivo da educação física como também seus benefícios em prol de uma educação integral, onde o lúdico pode proporcionar essa situação de aprendizagem prazerosa. E é por isso que se contradizem ao dizerem que as aulas são proveitosas e ao mesmo tempo rotineiras, sem inovação.

No decorrer deste trabalho foram elencados alguns resultados de pesquisa e estudos que evidenciam a brincadeira como uma ferramenta suporte para estimular o desenvolvimento e a aprendizagem no contexto escolar. Os resultados de pesquisas oferecem aos profissionais da disciplina a oportunidade de reverem e, se necessário, reestruturarem seus planos de trabalho para deixá-los mais atrativos e eficazes no trabalho com as crianças. Trabalho este que deve, acima de tudo, promover o bem estar do educando e favorecer todos os aspectos do desenvolvimento do mesmo.

Durante o trabalho, ficou evidente que a influência para com o desenvolvimento do discente pode ser utilizada como uma ferramenta para estimular déficits e dificuldades encontradas em alguns aspectos desenvolvidos. Entretanto, os profissionais que lidam com a disciplina devem estar atentos ao desenvolvimento global do jovem e não se deterem a aspectos isolados, uma vez que todos os aspectos estão interligados e exercem influências uns para com os outros.

O fator intrigante identificado foi à falta de coletivismo na elaboração de trabalhos que envolvem todo o corpo docente da escola, pois trabalhos em conjunto fazem com que os professores troquem experiências e assim produzem um trabalho que consiga atingir os objetivos da educação e ao mesmo tempo crie cidadão críticos e que tenham uma visualização da realidade em todas as dimensões.

Desta forma fica difícil de trabalhar junto a outros professores tanto da mesma área quanto da própria disciplina de educação física, mas não é impossível de elaborar um trabalho em conjunto ou mesmo elaborar um projeto envolvendo recursos lúdicos ou mesmo flexibilidade nas aulas.

REFERENCIAS

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 7ª edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

BISCOLI, I. A. **Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001**. (Dissertação). Centro de Desportes. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

DEWEY, John. **Como Pensamos**. São Paulo: Companhia Editora Nacional. 8ª ed. 1983.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

PIAGET, J. **Seis estudos da psicologia**. Trad. Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima e Silva. Ed. Florence Universitária (12ª ed.) 1984

MELO, L. L.; VALLE, E. R. M. **O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil.** Psicologia argumento. Vol. 23, n. 40, p. 43 – 48, 2005.