

APLICABILIDADE DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA OS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Darley Chagas Oliveira Silva¹

Everton Cardoso Borges*²

Phábio Rocha da Silva³

Denise da Silva Nery³

RESUMO

Na Educação Física Escolar, a necessidade de aulas dinâmicas e significativas, remete à utilização do lúdico como estratégia a ser trabalhada. Fez-se então a necessidade da pesquisa, cujo objetivo foi identificar e compreender se as práticas pedagógicas do professor de Educação Física, são voltadas para a ludicidade e se as atividades são fatores motivacionais para os alunos. Para a viabilidade da pesquisa foi utilizada a abordagem qualitativa, com sete perguntas para cinquenta alunos do 7º e 8º anos do ensino fundamental e outro questionário com oito questões para o professor da instituição de ensino. Concluiu-se que as atividades lúdicas são aplicadas na instituição de ensino, cuja atuação do docente ao lançar mão de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, possibilita um envolvimento significativo dos alunos nas práticas pedagógicas conduzindo-os a um período maior de desmotivação, propiciando um aprendizado extremamente relevante nos aspectos cognitivos, afetivos e motores.

Palavras-chave: Ludicidade, Educação Física, Motivação

ABSTRACT

In Physical School Education, the need for dynamic and meaningful classes, refers to the use of play as a strategy to be worked. The research was therefore necessary, whose objective was to identify and understand whether the pedagogical practices of the Physical Education teacher are directed towards playfulness and whether the activities are motivational factors for the students. For the feasibility of the research the qualitative approach was used, with seven questions for fifty students from the 7th and 8th years of elementary school and another questionnaire for the teacher of the educational institution. It was concluded that play activities are applied in the teaching institution, whose role of the teacher in playing games and games in Physical Education classes, enables a significant involvement of students in pedagogical practices leading them to a longer period of motivation, Providing an extremely relevant learning in the cognitive, affective and motor aspects.

Keywords: Activities Lúdicas, Physical Education, Motivation.

1. INTRODUÇÃO

Ao abordar sobre a ludicidade, é preciso

voltar no tempo, mais especificamente no início da humanidade, período em que já era utilizada

¹ Educador Físico formado pelo Centro Universitário do Vale do Araguaia – Univar. Barra do Garças – MT. E-mail: darleyesep@gmail.com

² * Educador Físico, Mestre, docente no departamento de Educação Física do Centro Universitário do Vale do Araguaia – Univar. Barra do Garças – MT. **Contato principal** - evertoncardosoborges@gmail.com

³ Docentes no Centro Universitário do Vale do Araguaia - Univar

como forma de educar os jovens há muito tempo. Para Sant’anna (2011), os povos primitivos davam à educação física uma relevância significativa e liberdade para as crianças utilizarem o exercício dos jogos naturais, viabilizando assim que esses pudessem atuar significativamente a educação de seus jovens. Valorizavam então os jogos como vertente para o melhor desenvolvimento.

Com o passar do tempo, teóricos influentes, apontavam para a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento dos jovens. Ramos e Squipano (2013, p. 05) dizem que, “no Egito e na Grécia toda a família brincava ensinando a arte e os deveres para as crianças. Platão já mostrava a importância dos jogos para a aprendizagem”. Jogos e brincadeiras sempre fizeram parte do desenvolvimento do ser humano, mesmo em contextos históricos diferentes.

Já em outros momentos da humanidade, a ludicidade passou a ser marginalizada, por não representar as formalidades exigidas pela sociedade da época. Kishimoto, (2012 p. 28) afirma que, “Durante a idade média o jogo foi considerado “não-sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época”. A falta de conhecimento sobre a utilidade das atividades voltadas para a ludicidade

direcionava a falsos conceitos, inviabilizando sua realização nos diferentes contextos.

No período que sucedeu a Idade Média, a ludicidade passou a receber um significado diferente. Segundo Kishimoto (2012, p. 28) “O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros, a partir do renascimento, período da “compulsão lúdica”. O período do renascimento transformou o conceito marginalizado da ludicidade, entendendo que a mesma possibilitava o desenvolvimento, nos aspectos cognitivos e sociais.

Dessa forma na década de 90, com a mudança de conceitos em relação as estratégias de ensino, os jogos lúdicos ganham força no contexto escolar, e teóricos fundamentam a importância dos jogos para o aprendizado. Para Friedman (2004), as atividades lúdicas permitem momentos educativos de cooperação e interação, pois é possível criar e respeitar regras do jogo ou brincadeira por meio da ludicidade e assim desenvolver ações que estimulam a boa convivência em grupo.

Para a atuação pedagógica, outros autores enfatizaram os jogos como fator motivacional. Segundo Sant’anna (2011, p. 21) “[...] o jogo é um instrumento importante para esse desenvolvimento, sendo que os jogos e

suas regras criam nos alunos uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), proporcionando desafios e estímulos para a busca de conquistas mais avançadas”. Por meio dos jogos é possível criar e recriar situações que possibilitam o desenvolvimento dos alunos, com intermédio do docente.

Sat’anna (2011) pontua ainda que as diferentes abordagens no que se refere as atividades lúdicas no decorrer dos tempos, mostra que é uma prática utilizada há milhares de anos, desde os povos primitivos aos dias atuais. Sendo iniciada no leito familiar, passando pela marginalização e firmando-se como vertente importante para o desenvolvimento, a ludicidade sempre se fez presente na história da humanidade e atualmente recebe grande valorização no contexto educacional, sendo considerado instrumento imprescindível para uma educação de qualidade. Assim faz-se a importância da pesquisa, cujo objetivo é analisar e compreender se as práticas pedagógicas do professor estão voltadas para a ludicidade e se essas atividades são fatores motivacionais para os alunos.

1.1 LUDICIDADE E A ESCOLA

O termo ludicidade vem sendo objeto de

constantes abordagens no contexto escolar, pois se trata de uma vertente atual, que possibilita a atuação pedagógica que vá ao encontro dos educandos, por ter em sua essência jogos e brincadeiras. Orício e Trigo (2012), abordam que, as atividades lúdicas são estratégias imprescindíveis para a motivação dos jovens na construção do conhecimento e desenvolvimento dos aspectos motores, afetivos e cognitivos, possibilitando assim o alcance dos objetivos da instituição de ensino, que tem como foco o aprendizado do aluno.

Mesmo sendo objeto de constantes discussões nos tempos atuais, a ludicidade ainda sofre com a rejeição de alguns professores, pois, muitos vêem as atividades lúdicas como, brincadeiras para passar o tempo sem fins pedagógicos. Para Maria et al. (2009), é importante que os docentes entendam que o ato de executar seus conteúdos fazendo uso da ludicidade, não caracteriza negligência com conteúdo programático, ou, descaso com a educação em sua totalidade, pois lançar mão do lúdico na prática pedagógica, não fere ou impossibilita a aplicação do conteúdo formal.

Deste modo, o jogo é uma forma de interação com o meio, em que é possível construir e reconstruir regras que simbolizam a criatividade e boa convivência entre os

envolvidos. Nunes (2013) apud Ferreira; Heinsius e Barros, (2008), diz que o jogo possui ritmo e harmonia, sendo assim uma necessidade de vida que leva ao sentimento de prazer, e, nestas condições torna-se uma necessidade urgente. Por meio do jogo torna-se viável a aprendizagem de forma divertida.

É viável então que os educadores observem suas concepções sobre o lúdico, para que suas atividades se tornem fatores motivacionais e favoreçam para o melhor desempenho dos alunos. Segundo Cintra; Proença e Jesuino (2010), ao lançar mão da ludicidade na aplicação de sua prática pedagógica, o professor propicia aos alunos aspectos relevantes para o desenvolvimento, pois jogos e brincadeiras, não afastam do sentido da vida, mas pelo contrário, dão sentido à vida. A realização de atividades lúdicas no contexto escolar possibilita o melhor aprendizado, pois, permite desenvolver aspectos inerentes à formação do educando.

Brincar é uma atividade comum do ser humano que aprende brincando desde o nascimento, tornando as brincadeiras mais complexas de acordo com a maturidade física e mental. Catunda (2005), diz que, o brincar é inquestionável na formação de cada ser humano e conseqüentemente para a formação de uma

sociedade mais feliz, saudável e com criatividade para transformar realidades e buscar melhores condições de vida. Brincar é uma necessidade do ser humano e não representa uma oposição às regras das instituições de ensino formal.

É comum professores ouvirem os alunos perguntando, quanto tempo falta para a hora do recreio, pois é no momento do intervalo, que os jovens aproveitam para brincar, correr, pular, criar e recriar atividades satisfatórias para aproveitarem o curto espaço de tempo reservado para o prazer do movimento corporal, sem inibições, tendo como norte, a consciência de que a integridade do colega deve ser preservada. Assim extravasando a energia acumulada nas aulas teóricas, quando ficam sentados em fileiras ouvindo as explicações dos docentes ou simplesmente pensando na hora da diversão.

Compete aos professores utilizarem esta ferramenta (brincar) para qualificar suas atuações e possibilitar aulas atrativas para os alunos, valorizando o brincar educativo e não o brincar por brincar. Para Sant'anna (2011), é preciso que nos apropriemos do conhecimento sobre como utilizar a ludicidade para o ensino e assim contribuir de forma relevante para um aprendizado significativo, dos jovens que vão

para a escola e acabam realizando aulas sem motivação e interesse.

O professor é peça fundamental no processo de aprendizagem dos alunos, pois cabe a ele a importante tarefa de expor informações para que possam ser transformadas em conhecimentos e a atuação do docente determinará o melhor desempenho dos jovens em sala de aula. Ducasse (2009), enfatiza que, assim como um ator, o professor ao entrar em cena só despertará a motivação dos alunos e o interesse deles em aprender, com o talento em transmitir uma mensagem, dessa forma levando os jovens a até se superarem pelo professor.

Para que possa existir um aprendizado de qualidade é necessário que se desperte para métodos eficazes, levando em consideração os anseios dos alunos por atividades significativas.

A diversificação de estratégias se torna ponto crucial para a manutenção do ensino de qualidade e o momento em que vivemos exige profissionais dinâmicos, pois os métodos tradicionais mostram-se cada vez mais vulneráveis, limitando a performance do docente e aumentando a insatisfação dos discentes que sem motivação não realizarão as atividades propostas com a mesma qualidade, tornando as aulas desgastantes tanto para educador como educandos. Para Lopes (2011),

os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes para os alunos, pois, é necessário que haja participação, questionamentos dos jovens nas aulas e quando não se permite isso, as aulas se tornam centralizadas e desestimulantes.

O lúdico permite aulas dinâmicas, possibilitando construção e reconstrução de jogos e brincadeiras com intermédio do professor, levando os alunos ao aprendizado com sorrisos e prazer em levantar-se cedo ou ocupar suas tardes como estudantes. É plausível sugerir jogos e brincadeiras, que possibilitem a reflexão dos alunos nas aulas. É possível também abrir espaços para que os alunos construam e reconstruam brincadeiras dentro de contextos significativos (BRASIL, 1997).

Modificar as estratégias de ensino que em outrora mostravam-se eficazes, faz-se necessário, pois a evolução pela qual passou a sociedade exige transformação dos profissionais da educação no que tange o aprendizado e a aplicação de atividades lúdicas é um excelente instrumento pedagógico, que facilita a aplicação dos conteúdos e assimilação dos mesmos por parte dos alunos.

1.2. A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO FÍSICA

É cada vez mais comum, nas escolas o

uso do termo ludicidade como instrumento pedagógico imprescindível para o maior envolvimento dos alunos e conseqüentemente um aprendizado satisfatório. Para Severino e Porrozzi (2010), nas aulas de Educação Física não é diferente, pois a necessidade de atividades dinâmicas e significativas remete à utilização do lúdico como vertente a ser trabalhada. No contexto escolar e principalmente nas aulas de Educação Física é de suma importância a utilização do lúdico para que se torne viável a participação dos alunos de forma prazerosa, assim possibilitando o alcance dos objetivos propostos no planejamento.

Em estudo realizado com 12 alunos, com idade entre 12 e 15 anos, de uma escola de Cuiabá – MT, nas aulas de Educação Física, em que foram disponibilizados jogos pelo período de um mês, Oliveira e Gomes (2005), após levantamento bibliográfico, fizeram a aplicação e observação do comportamento dos jovens sobre as atividades lúdicas e posteriormente aplicaram um questionário para verificarem quais atividades eles mais apreciam, tendo como respostas: pipa, bozó, pingue-pongue, bolita e a maior preferência era pela bola/futebol. Sendo que as meninas não discriminaram as brincadeiras e participaram com os meninos de atividades que em outrora

só eram praticadas por homens. A construção de brinquedos era extremamente valorizada pelos jovens. Outro aspecto importante foi a valorização das regras, mas principalmente muita diversão o que possibilitava maior participação de todos na execução das atividades propostas.

Um fato notório no mundo da Educação Física Escolar é pouca importância dada pelos professores ao lúdico na fase da adolescência, pois os alunos neste período da vida estão nos anos finais do ensino fundamental e as modalidades esportivas imperam na aplicação das atividades. Oliveira e Gomes (2005), afirmam que é importante estudar as relações do lúdico com os adolescentes no contexto escolar atual, para uma utilização mais frequente deste instrumento fundamental para os jovens, pois a satisfação e envolvimento de todos na aplicação das aulas viabiliza o melhor desenvolvimento dos participantes no processo de aprendizagem.

Utilizar as atividades lúdicas nas aulas de Educação Física, não remete a desvalorização por parte do professor, com os conteúdos a serem aplicados nas aulas. Para Albrecht (2009), é importante trabalhar as atividades lúdicas com seriedade e em momentos oportunos, no entanto a maioria dos educadores não lança mão deste instrumento, demonstrando

resistência, deixando de adequar o lúdico ao cotidiano escolar e inviabilizando aulas educativas e ao mesmo tempo significativas.

As aulas de Educação Física são a atração dos alunos no início do ano e não podem deixar de ser no decorrer do mesmo. Sendo assim o docente deve buscar mais metodologias para que suas aulas se tornem atraentes e não fiquem na mesmice que muitas vezes incentiva alunos com maior aptidão física em detrimento aos demais.

2. METODOLOGIA

O estudo é do tipo misto, que envolve uma metodologia quantitativa e qualitativa, e segundo Jardim e Pereira (2009), as pesquisas qualitativas viabilizam a coleta de dados ricos em pormenores descritivos sobre as pessoas, possibilitando a análise de dados de forma ampla e em contexto natural. Para a viabilidade da pesquisa, foi utilizado como instrumento, um questionário, com sete perguntas, abertas e fechadas, para os alunos dos 7º e 8º anos do ensino fundamental, totalizando 50 adolescentes participantes de ambos os sexos. Também foi aplicado outro questionário com 8 perguntas para o professor de Educação Física em uma escola de ensino público na cidade de Aragarças/GO, possibilitando assim, uma

comparação entre a prática pedagógica do docente e opiniões dos discentes em relação as aulas e a relevância da ludicidade tanto para docente, como para os discentes.

Quando houver a necessidade de interpretar perguntas discursivas, as respostas dos alunos foram coletadas de forma individual, porém para facilitar a apresentação dos dados, selecionou apenas uma resposta dos alunos, a qual foi julgada como mais completa, e englobava todos os fatores afirmados pelos alunos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa foi realizada com os alunos e o professor, de Educação Física, dos 7º e 8º anos do Ensino Fundamental. O questionário foi utilizado como meio para uma maior compreensão sobre a aplicação das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física e a motivação causada por estas atividades para os discentes.

A primeira pergunta foi realizada com os alunos e o professor, e era referente ao significado de atividades lúdicas. Os alunos responderam que sim, sabiam o que era, “*São atividades que são praticadas por movimentos, brincadeiras entre outros*”. O professor também respondeu que conhecia e completou: “*uma forma recreativa de desenvolver uma atividade*

física ou não”.

As respostas demonstram um conhecimento tanto do professor quanto dos alunos acerca do lúdico, apontando para a influência de jogos e brincadeiras para uma aula dinâmica e envolvente. Segundo Catunda, (2005) o brincar mostra-se como relevante possibilidade para o desenvolvimento do processo educativo, isso porque por meio das brincadeiras é possível haver interação e respeito ao próximo e a si mesmo interferindo nas relações subjetivas e interpessoais, facilitadas pela ludicidade.

Quando questionados sobre a oferta de jogos e brincadeiras com frequência, 98% dos acadêmicos afirmaram que sim, a mesma resposta do professor. Isso mostra que a ludicidade é uma prática comum nas aulas de Educação Física. Assim, as informações apontam para a importância dada ao lúdico por parte do docente, uma vez que, enfatizar aulas prazerosas, com atividades dinâmicas, possibilitam um crescimento dos alunos nos mais diversos aspectos.

Segundo Rodrigues e Gonçalves Junior (2010), a vivência lúdica é de extrema relevância para a aprendizagem, uma vez que a jogar e brincar, fazem parte do desenvolvimento humano e mesmo que o processo de ensino seja pautado em um clima de seriedade é necessário

entender que também é provocado pela alegria.

Já Heinsius 2004 (apud MATOS; FERREIRA e HENSIUS, 2008), afirma que é importante utilizar a ludicidade nas aulas de Educação Física para a formação de cidadãos atuantes e perseguidores de objetivos, evitando assim a acomodação que muitas vezes inviabiliza um melhor aprendizado e leva a evasão escolar.

A pergunta nº 3 foi direcionada as características mais frequentes nas aulas com ludicidade: *Para você, qual das alternativas apresentadas abaixo se desenvolvem com mais frequência nas aulas com atividades lúdicas?* Para essa questão, foram propostas as seguintes alternativas: participação, inclusão, colaboração, competitividade. Para 54% dos alunos, a participação é o atributo que se apresenta com maior destaque nas aulas lúdicas, enquanto que 26% afirmaram que é a competitividade. Por outro lado, apenas 6% dos alunos afirmaram ser a colaboração o fator mais desenvolvido nas aulas com atividades lúdicas. Já o professor afirmou que a participação é a característica mais perceptível nas aulas com atividades lúdicas.

As atividades lúdicas possibilitam a maior participação, por envolverem jogos e brincadeiras, sendo essas metodologias, mais receptivas para os alunos, levando ao maior

envolvimento e diminuindo assim o distanciamento de aulas de Educação Física.

Segundo Nunes (2003) apud Matos; Ferreira e Hensius (2008), as atividades lúdicas possibilitam aulas dinâmicas, vivências de situações de desequilíbrio e superação, socialização e respeito pela relação com os outros, desperta o espírito solidário e a cooperação, sendo que esses aspectos possibilitados pela ludicidade influenciam diretamente para a participação dos alunos nas aulas em que jogos e brincadeiras são utilizados.

Para verificar a percepção sobre as atividades lúdicas, perguntou a eles se as atividades trabalhadas nas aulas de Educação Física são mais voltadas para, atividades lúdicas ou modalidades esportivas. A maioria dos alunos (84%) afirmou que as modalidades esportivas são as mais trabalhadas, enquanto que 16% responderam que as atividades lúdicas recebem maior atenção. O professor de Educação Física marcou a opção modalidade esportiva como a atividade mais trabalhada.

As afirmações apontam para uma situação comum nas aulas de Educação Física nos anos finais do ensino fundamental, em que as modalidades esportivas, são trabalhadas com maior frequência, em detrimento ao lúdico, porém, não se torna um problema, desde que

sejam realizadas como meios de aprendizagem, sob as vertentes pedagógicas, que devem reger toda atuação docente.

Monteiro (2011), diz que as atividades voltadas para o esporte envolvem os alunos em situações problemas que podem ser resolvidas coletivamente, e que qualquer aluno pode fazer parte das aulas com modalidades esportivas, desde que essas, sejam mediadas pelo professor e que não sejam pautadas na performance e/ou competitividade somente, aumentando assim a motivação e participação no processo ensino aprendizagem.

A pergunta 5 foi direcionada para as possibilidades dos alunos de apresentarem atividades lúdicas nas aulas, então foi questionado se durante as aulas de Educação Física há a oportunidade de apresentar algum jogo ou brincadeira. 90% dos alunos disseram que sim, e o professor afirmou que permite aos alunos propor jogos e brincadeiras nas aulas práticas.

Pautar as atividades somente nas propostas dos alunos, aponta para negligência do professor no que se refere a aplicabilidade das aulas, porém, a abertura de espaço para que os discentes exponham seus conhecimentos acerca de jogos e brincadeiras, viabiliza a maior participação dos jovens, pois assim, eles

constroem e reconstroem regras para o melhor desenvolvimento das atividades.

Fortuna (2001) apud Santos, (2001), enfatiza a importância dos alunos nas propostas de jogos e brincadeiras, ao dizer que, nas aulas com jogos e brincadeiras o professor renuncia a centralização e passa a reconhecer a importância da postura ativa do aluno no processo de ensino, respeitando e valorizando sua espontaneidade e criatividade. Assim sua visão de planejamento passa a ter um leque maior de opções e os alunos mais envolvidos com as atividades por eles mesmos propostas.

Já Tazinazzo (2012) associa ao professor a necessidade de utilizar métodos que possibilitem a maior participação, trabalhando e valorizando as experiências dos alunos em seu dia a dia, incentivando sua criatividade e o processo reflexão-ação, propondo e deixando-os propor ações estimulantes, pois são estas situações que potencializam o melhor aprendizado.

Aos alunos foi questionado se os jogos e brincadeiras eram importantes nas aulas de Educação Física, e o porquê dessa importância. Todos os alunos responderam que achavam importante e ajudava no desenvolvimento de maneira divertida. As respostas suscitam a relevância de jogos e brincadeiras no contexto

escolar e mais especificamente na Educação Física para os alunos, apontando para o desenvolvimento de forma divertida e dinâmica, proporcionado pela ludicidade.

Com relação a convivência, perguntou aos alunos se por meio de jogos e brincadeiras é possível haver uma melhor convivência entre os alunos nas aulas de Educação Física, 96% responderam que sim, e um aluno afirmou que “...é um meio de incluir todos em uma brincadeira”. Para o professor foi questionado como seria a convivência dos alunos quando a proposta pedagógica está relacionada a aplicação de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, e ele respondeu que sempre é tranquila e com excelente participação. A afirmação do docente remete a intervenção do lúdico para a construção de um clima favorável ao melhor aprendizado nas aulas de Educação Física, uma vez que estas, exigem maior movimentação e contato entre os alunos.

Severino e Porrozzi (2010), apontam que na formação de grupos sociais, o contato com as atividades lúdicas, são imprescindíveis, pois, potencializam a desenvoltura e sensibilidade para a socialização, por meio da comunicação e diversão proporcionadas pela ludicidade. Para Borges (2014), as atividades lúdicas contribuem para a melhor socialização, pois, possibilitam a

vivência de situações de colaboração, trabalho em equipe e respeito, permitindo assim a maior participação de todos dentro de uma mesma atividade.

Para Catunda (2005), a intervenção do professor deve ser pautada no estabelecimento de afetividade com os alunos, de criação de ambiente que favoreça o interesse pela prática corporal. E para que isso seja possível é necessário que exista alegria, pois, o ser humano internaliza as sensações prazerosas como experiências positivas e assim torna-se mais receptivo à aprendizagem.

Já Lopes (2001), afirma que as atividades lúdicas, por terem as características de levar ao sentimento de prazer e satisfação, tornam-se instrumentos naturais para a aprendizagem em qualquer fase da vida, pois, todas as pessoas gostam de se divertir e as emoções suscitadas pelos jogos e brincadeiras automaticamente geram motivação, cabendo ao professor utilizar esta ferramenta para desenvolver as potencialidades dos alunos.

Lopes (2011), diz que as implicações entre jogos e aprendizagem são essenciais para o aluno, uma vez que possibilitam a criatividade, concentração, respeito mútuo e socialização, levando ao clima agradável, para a maior participação e convivência saudável entre os

discentes, pois, todas as pessoas sentem prazer em jogar e dessa forma a aula poderá fluir com mais envolvimento e colaboração em seu desenvolvimento.

Ao professor foi questionado se as atividades lúdicas nas aulas de Educação Física podem ser um fator diferenciado para o melhor desenvolvimento físico e cognitivo dos alunos, e ele respondeu que sim, *“com as atividades voltadas e planejadas para o que se pretende desenvolver, os objetivos são alcançados”*. O professor também afirmou estar preparado para trabalhar com as atividades lúdicas junto com os alunos. A afirmação do docente, leva ao entendimento de que existe por parte do mesmo a preocupação em lançar mão do lúdico, com qualidade em suas aulas, valorizando assim, o leque de possibilidades que as atividades lúdicas proporcionam, para aulas com maior eficácia.

O professor atribui ao lúdico uma maior possibilidade de atuar sobre os aspectos físicos e cognitivos e pondera a necessidade de se planejar atividades voltadas para jogos e brincadeiras para que haja de fato o aprendizado por parte dos alunos. Tazinazzo (2012), diz que a inclusão das atividades lúdicas nas aulas deve ser planejada e estruturada e com objetivos a serem alcançados, para que saia do senso de recreação somente e tenha um significado

abrangente, envolvendo os alunos e levando-os ao aprendizado. E vai além, ao afirmar que a aplicação do lúdico, é uma estratégia propícia, pois possibilita um ambiente criativo e desafiador, em que a aprendizagem irá fluir de maneira dinâmica e divertida.

Fortuna (2001) apud Santos (2001) aponta que nas atividades lúdicas é possível interpretar vários papéis, e assumir responsabilidades, estabelecer relações e desenvolver atitudes de respeito e cooperação, aperfeiçoando as etapas do desenvolvimento cognitivo, afetivo, e físico dos alunos. Borges (2014), afirma que as atividades lúdicas quando bem aplicadas pelo professor, possibilitam um maior desenvolvimento intelectual, afetivo e motor dos alunos, uma vez que se entende que corpo e mente são indissociáveis no processo de formação do ser humano

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa aponta para a importância da intervenção dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física escolar, em que os alunos demonstraram em sua maioria as implicações positivas das atividades em que a ludicidade se faz o instrumento pedagógico e a atenção dispensada pelo docente para a aplicação de atividades lúdicas, possibilitando aulas mais

significativas para os educandos.

As respostas apontam para uma grande satisfação dos jovens entrevistados quando as aulas são realizadas com jogos e brincadeiras. Que se sentem bem ao poder sugerir atividades, que por meio das aulas com atividades lúdicas é possível haver maior envolvimento de todos e participação saudável, com sentimento de colaboração e respeito entre alunos e professor.

As atividades lúdicas aplicadas na instituição de ensino, cuja atuação do docente ao lançar mão de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, possibilita um envolvimento significativo dos alunos nas práticas pedagógicas, os conduzindo a um período maior de motivação, propiciando um aprendizado extremamente relevante nos aspectos cognitivos, afetivos e motores.

Por meio dos dados analisados, conclui-se que a aplicação de atividades lúdicas são de extrema importância para a realização de aulas significativas para os alunos e para o professor. É notório que a possibilidade de aprender sorrindo, com sentimento de satisfação em estar na escola é imprescindível para o aprendizado de qualidade e a aplicação de jogos e brincadeiras é de importância substancial na Educação Física Escolar, pois não se pode banalizar a dinamicidade e aprendizado proporcionados pela ludicidade nas instituições

de ensino.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABEC. **Elaborando trabalhos científicos:** Normas para apresentação e elaboração/ UNIVAR – Faculdades Unidas do Vale do Araguaia. Barra do Garças (MT): Editora ABEC, 2005.

ALBRECHT, Tatiana D'ornellas. **Atividades lúdicas no ensino fundamental:** uma intervenção pedagógica. Universidade Católica Dom Bosco. Campo Grande – MS. Maio, 2009. Disponível em: <<http://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/8072-atividades-ludicas-no-ensino-fundamental-uma-intervencao-pedagogica.pdf>>. Acesso em: 08 de março de 2016.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais:** Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BORGES, Everton Cardoso. Educação infantil e psicomotricidade: concepções das práticas pedagógicas no desenvolvimento motor da criança. n° 12, vol. 2, p. 160 – 165. **Revista eletrônica da Univar.** 2014.
Disponível em: <<http://univar.edu.br/revista/index.php/interdisciplinar/article/view/42>>. Acesso em: 7 de set. de 2016.

CATUNDA, Ricardo. **Brincar, criar, vivenciar na escola.** Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes; PROENÇA, Michelle Alves Muller e JESUINO, Mirtes dos Santos. A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski. **Revista Rascunhos Culturais**

Coxim/MS, v.1, n.2 p. 225 – 238. 2010.
Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3694625.pdf>>. Acesso em: 29 de maio de 2016.

DUCASSE, François. **Cabeça de campeão:** como a psicologia forma vencedores no esporte ena vida. Tradução Catarina d'Amaral. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2009.

FORTUNA, Tânia Ramos. Formando professores na universidade para brincar. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A Ludicidade como Ciência.** Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2001.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais.** Unicamp, 2004. Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf>. Acesso em: 24 de set. de 2016.

HEINSIUS, Ana Maria. Desenvolvimento psicomotor e construção do sujeito: do prazer à consciência. In: FERREIRA, Carlos Alberto de Mattos; HEINSIUS, Ana Maria; BARROS, Darcymires do Rêgo. **Psicomotricidade Escolar.** Rio de Janeiro: Wak Ed., 2008.

JARDIM, Anna Carolina Salgado; PEREIRA, Viviane Santos. **Metodologia qualitativa:** é possível adequar as técnicas de coleta de dados aos contextos vividos em campo? Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<http://cursodegestaoelideranca.paginas.ufsc.br/files/2016/03/Artigo-sobre-Pesquisa-Qualitativa.pdf>>. Acesso em: 26 de set. de 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learnig, 2012.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARIA, Vanessa Morais et al. **A ludicidade no processo ensino-aprendizagem.** Centro Universitário Augusto Motta, 2009.

Disponível em:
<<http://apl.unisiam.edu.br/revistas/index.php/copusetscientia/article/viewFile/159/125>>. Acesso em: 29 de maio de 2016.

MONTEIRO, Alessandra. **As modalidades esportivas e os jogos no âmbito escolar.** Brasília, 2011. Disponível em:<http://lms.ead1.com.br/webfolio/Mod3604/mod_as_modalidades_esportivas_v1.pdf>. Acesso em: 23 de set. de 2016.

NUNES, Lucia Maria Falcão de Oliveira. O jogo na adolescência: do prazer à consciência. In: FERREIRA, Carlos Alberto de Mattos; HEINSIUS, Ana Maria; BARROS, Darcymires do Rêgo. **Psicomotricidade Escolar.** Rio de Janeiro: Wak Ed, 2008.

OLIVEIRA, Sônia Cristina; GOMES, Cleomar Ferreira. **Ludicidade e Adolescência.** 2005. Disponível em:
<xa.yimg.com/kq/groups/.../name/2.Wallon_LUDICIDADE+E+ADOLESCÊNCIA.doc>. Acesso em: 13 de junho de 2016.

ORÍCIO, Marislenede Sousa; TRIGO, Ricardo Wagner de Mendonça. **A ludicidade e sua relação com a educação física infantil.** 2012. Disponível em:<<http://periodicos.uniformg.edu.br:21011/periodicos/index.php/testeconexaociencia/articloe/view/162/0>>. Acesso em: 26 de junho de 2016.

RAMOS, Karen Cristina; SQUIPANO, Patrícia Viviane. **A importância da ludicidade dentro da escola.**

PROMOVE, 2013. Disponível em:<http://nippromove.hospedagemdesites.ws/ais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/162a0493a6bc0a05ee56b36381974492.pdf>. Acesso em: 24 de set. de 2016.

RODRIGUES, Alba Yara Cae; GONÇALVES JUNIOR, Luiz. **Vivências lúdicas na educação física escolar em uma perspectiva dialógica.** UFPE, 2010. Disponível em:<<http://www.ufscar.br/~defmh/spqmh/pdf/2010/alba2010.pdf>>. Acesso em: 08 de março de 2016.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem.** UTIC, 2010. Disponível em:<http://www.need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf>. Acesso em: 10 de maio de 2016.

SANT'ANNA, Alexandre. **A história do lúdico na educação.** Universidade Cruzeiro do Sul. 2011. Disponível em:
<[file:///C:/Users/JOSY/Downloads/19400-79926-1-PB%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/JOSY/Downloads/19400-79926-1-PB%20(4).pdf)>. Acesso em: 24 de abril de 2016.

SEVERINO, Cláudio Delunardo; PORROZZI, Renato. **A ludicidade aplicada à Educação Física: a prática nas escolas.** Revista Práxis, 2010. Disponível em:
<http://web.uniofa.edu.br/praxis/numeros/03/51.pdf>>. Acesso em: 26 de junho de 2016.

TAZINAZZO, Karina. **O lúdico como estratégia de ensino nas aulas de educação física.** UTRPR. Medianeira, 2012. Disponível em:
<http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4707/1/MD_EDUMTE_VII_2012_09.pdf>. Acesso em: 24 de set. de 2016.