



FACULDADE DE INHUMAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DE INHUMAS
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CARLOS ROBERTO ESPÍNDOLA COELHO

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E
O DESENVOLVIMENTO DO INDIVÍDUO**

INHUMAS-GO
2019

CARLOS ROBERTO ESPÍNDOLA COELHO

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E
O DESENVOLVIMENTO DO INDIVÍDUO**

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física,
da Faculdade de Inhumas (FACMAIS) como requisito
para a obtenção do título de Licenciatura em Educação
Física.

Professor orientador: Me. Daniel Junior de Oliveira

**INHUMAS – GO
2019**

CARLOS ROBERTO ESPÍNDOLA COELHO

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E
O DESENVOLVIMENTO DO INDIVÍDUO**

AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO DO(S) ALUNO(S)

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física, da Faculdade de Inhumas (FACMAIS) como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Inhumas, 16 de dezembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Professor Me. Daniel Junior de Oliveira
(orientador(a) e presidente)

Professora Me. Amanda de Sá Martins de Bessa – FacMais

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

BIBLIOTECA FACMAIS

C672j

COELHO, Carlos Roberto Espíndola.

Jogos, brinquedos e brincadeiras: as aulas de educação física e o desenvolvimento do indivíduo/ Carlos Roberto Espíndola Coelho. – Inhumas: FacMais, 2019.

38 f.: il.

Orientador: Daniel Junior de Oliveira.

Monografia (Graduação em Educação Física) - Centro de Educação Superior de Inhumas - FacMais, 2019.

Inclui bibliografia.

1. Brinquedos, 2. Educação Física, 3. Ludicidade. I. Título.

CDU: 796

Aos meus filhos e à minha esposa, a luz
do meu caminho e a seguridade da minha
existência.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar a Deus, por me sustentar e me deixar de pé em todos os momentos da minha vida. Deus, obrigado por tudo!

Aos meus pais, que com toda a simplicidade, nunca deixaram de me mostrar a verdade, por trás de cada ação minha, e o principal a nunca deixar de lado tudo aquilo que sempre sonhei, e o primeiro sonho, está sendo realizado, muito obrigado pelo apoio.

Aos meus filhos, apenas uma mensagem, somente os estudos que levam o ser humano a lugares mais altos, obrigado por compreender a minha ausência.

Ao meu orientador, o professor Me. Daniel Junior de Oliveira, muito obrigado por toda atenção, incentivo e generosidade no decorrer das disciplinas e agora durante as orientações para concretização deste trabalho de conclusão de curso. Suas palavras nos motivam a trilhar em busca de uma educação pública, laica, de qualidade referenciada no social.

A leitora do referido trabalho, a professora Amanda Bessa, por apresentar a disponibilidade em ler e dar o seu parecer sobre a presente redação.

A cada professor, obrigado por deixar não somente o conhecimento, mas sim tudo aquilo que serviu de incentivo, para que eu não viesse realmente a desistir da minha caminhada, pois a educação é que transforma e mostra a necessidade do homem, sobre o seu lugar da sociedade, em especial aos professores Rafael Ferraz e a professora Juliana Balestra.

Aos meus colegas de curso, realmente como não deixar de agradecer a toda a paciência, e os passos dados em conjunto sobre o que a faculdade nos proporcionou ao longo desses quatro anos.

Quando uma criança brinca, joga, finge;
está criando outro mundo. Mais rico e
mais belo e muito mais repleto de
possibilidades e de invenções do que de
fato o mundo onde vive
(Marilena Chaui)

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT Associação Brasileira de Normas Técnicas

RESUMO

O desenvolvimento do indivíduo no meio educacional, deve ser realizado por intermédio de alguém que realmente irá mediar o conhecimento, tornando para esse indivíduo, realmente algo prazeroso e ainda se nota que de fato, há atividades que possam ser realizadas, buscando realmente não adentrar os métodos de uma metodologia tradicionalista. Então o referido trabalho, passa a ter como objetivo principal, compreender como as atividades lúdicas, jogos e brincadeiras, possam proporcionar o desenvolvimento de maneira prazerosa, durante as aulas de Educação Física. Sendo norteador, o referido problema da pesquisa, qual é a importância de elementos da ludicidade quando a preparação e a elaboração das aulas de Educação Física?. Justificando a escolha do tema, é de importância significativa dentro da área educacional garantir um desenvolvimento motor e cognitivo, de maneira adequada e sempre incentivando esse indivíduo a buscar novas formas de conhecimento e aliado a isso não deixar de realmente marcar essa busca com a descobertas de novas habilidades, e esses indivíduos em especial serão compreendidos nas crianças, uma vez que as aulas de Educação Física, acaba sendo de fundamental importância para a descoberta de novas habilidades e talentos, pois são aulas que passam a ser realizadas mediante a metodologias que são pautadas na ludicidades. Uma vez que atividades que passam a garantir o desenvolvimento motor desse indivíduo, sempre poderá auxiliar nesse processo. Quanto ao uso da metodologia, será apoiado na pesquisa, através de uma revisão de literatura, entre artigos, e até mesmo de trabalhos monográficos, que estejam explícitos em revistas eletrônicas especializadas e sites de bibliotecas virtuais de centros universitários brasileiros. Portanto, conclui-se que as atividades lúdicas, aliadas aos jogos, as brincadeiras e ainda por cima aliadas juntamente com as aulas de Educação Física, passa a ser de fundamental importância para um melhor desenvolvimento do indivíduo.

Palavras-chave: Brinquedos. Educação Física. Ludicidade.

ABSTRACT

The development of the individual in the educational environment, must be accomplished through someone who will really mediate the knowledge, becoming for that individual, something really pleasurable and still note that in fact, there are activities that can be performed, really seeking not enter the methods of a traditionalist methodology. So, this work has as its main objective, to understand how the playful activities, games and games, can provide the development in a pleasant way, during the Physical Education classes. Now, justifying the choice of the theme, it is extremely important within the educational area to ensure a motor and cognitive development, properly and always encouraging this individual to seek new forms of knowledge and allied to this does not fail to really mark this search with discoveries of new skills, and these individuals in particular will be understood in children, since Physical Education classes end up being of fundamental importance for the discovery of new skills and talents, as these classes are now being conducted through methodologies that are based on playfulness. Since activities that come to ensure the motor development of this individual, can always assist in this process. As for the use of the methodology, it will be supported by deductive research, through a literature review, between articles, and even monographic works, which are explicit in specialized electronic journals and virtual library sites of Brazilian university centers. Therefore, it is concluded that playful activities, allied to games, games and even allied together with Physical Education classes, becomes of fundamental importance for a better development of the individual.

Keywords: Toys. PE. Playfulness.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 A LUDICIDADE E A EDUCAÇÃO	.12
1.1 Definindo Ludicidade	12
2 A LUDICIDADE E O PROFESSOR	.17
2.1 A formação professor mediante aos elementos lúdicos	18
2.2 A Ludicidade na sala de aula	20
2.3 Jogos, brinquedos e brincadeiras e a Ludicidade	22
3 AS AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E A LUDICIDADE	24
3.1 As aulas de Educação Física	24.
3.2 Educação Física e o resgate das brincadeiras tradicionais.....	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS	32

INTRODUÇÃO

A ludicidade dentro da área de conhecimento educacional, se torna uma metodologia imprescindível dentro da didática, para realizar aulas mais prazerosas, passando a chamar a atenção dos alunos durante o tempo em que estão dentro do ambiente escolar, proporcionando um real desenvolvimento, cognitivo, sensorial e motor.

Brinquedos, jogos e brincadeiras, passam a ser importantes aliados a aulas de Educação Física, buscando atividades e a realizadas dentro das perspectivas do desenvolvimento desse indivíduo, e com isso verifica-se que é de fundamental importância, onde o mesmo mostra que através dessa nova forma de aprendizado, a busca pelo conhecimento de uma forma geral passa a ser muito mais fácil em seu caminho de vida acadêmica.

O referido trabalho de conclusão de curso, tem como objetivo principal de analisar a importância da metodologia que envolvam a ludicidade, e envolvendo a utilização de brinquedos, jogos e até mesmo as brincadeiras, e ainda nessa vertente, sob as aulas de Educação Física.

Justificando a escolha do tema, nota-se que as aulas de Educação Física, necessariamente chama a atenção de boa parte dos alunos, que além de envolver os cuidados com o corpo, é de fundamental importância compreender que esses cuidados, pode garantir o desenvolvimento do indivíduo, sensorial, cognitivo, motor e afetivo, e isso sempre deve ser realizado como elementos que atraiam esses alunos, como sinal de incentivo e ainda por cima de motivação, mostrando que esse indivíduo deve sempre motivado a buscar o desenvolvimento das suas habilidades que nesse entanto, estejam “adormecidas”.

Sobre a metodologia que fora escolhida, será a partir de uma revisão bibliográfica, mostrando que foram selecionados, artigos, periódicos, trabalhos monográficos, além de livros, sobre o tema que fora selecionado, pautando-se em outras pesquisas sobre a importância de elementos para compor uma aula atrativa,

mostrando que o educando, independentemente da idade, precisa se sentir atraído dentro do ambiente escolar, em especial na própria sala de aula, com atividades que fiquem guardadas na memória, todo o aprendizado adquirido no ambiente escolar.

O referido, irá desenvolver um diálogo com teóricos, como Luckesi (2000), que mostra que a ludicidade é um estado interno do indivíduo, onde vive essa experiência de forma plena e absoluta, e que ainda nota-se que realmente é essencial para a realização de incentivar o desenvolvimento do indivíduo, dentro e fora do ambiente escolar, agora um outro autor, que realmente merece destaque nesse diálogo, é Filho [et.al], (2013), que através do processo de ludicidade, o educando está melhor preparado para a busca de elucidações de problemas que em algum momento serão vivenciados por eles, trazendo ainda uma espécie de auto confiança, para a resolução desses momentos.

Nessa vertente, o referido trabalho, está dividido em três capítulos, sendo o primeiro capítulo a tratar sobre a ludicidade e a educação dentro do ambiente escolar, uma vez que a ludicidade realmente mostra que é através dela, que as aulas se tornam mais atraente aos olhos dos alunos dentro desse ambiente.

O segundo capítulo irá mostrar, a relação entre os jogos, as brincadeiras e os brinquedos, dentro das aulas do campo da educação, e como o professor utiliza desses procedimentos metodológicos para a realização de suas aulas, isso sempre buscando atender as necessidades de seus alunos.

O terceiro capítulo, irá analisar, a importância da ludicidade dentro das aulas de Educação Física e que através dela é possível resgatar jogos e brincadeiras tradicionais, mostrando que realmente é necessário realizar aulas diferenciadas para sempre buscar o desenvolvimento desse indivíduo, podendo inclusive propiciar que haja um maior desenvolvimento dentro do ambiente escolar, beneficiando inclusive outras disciplinas.

Portanto, conclui-se que a ludicidade é realmente essencial, para que o professor se apoie e mostra que realmente há uma grandiosa significação em suas aulas e que essa busca pelo conhecimento, de um modo geral, se mostre interessado em seguir esse caminho e ainda sempre não deixar que essa busca, de fato, lhe cause prazer e bem-estar, independente do ambiente em que esteja inserido.

1 A LUDICIDADE E A EDUCAÇÃO

Neste capítulo será analisado o conceito de ludicidade dentro do âmbito educacional, compreendendo a sua atuação na elaboração de metodologia, que tem como principal objetivo de poder dinamizar as aulas de Educação Física.

1.1 Definindo a Ludicidade

Andrade (2015), afirma que o processo que resulta na ludicidade, pode ser compreendido a partir de uma ligação direta com jogos e brincadeiras, que nesse caso, passa a ser desenvolvida dentro do ambiente escolar, sempre com o objetivo de enaltecer a busca pelo aprendizado de uma maneira prazerosa.

A ludicidade é um estado interno do sujeito que vivencia uma experiência de forma plena, é sinônimo de plenitude da experiência – considerando aqui “plenitude da experiência” como a máxima expressão possível da não divisão entre pensar/ sentir/ fazer. A ludicidade não está diretamente relacionada a jogos e brincadeiras – embora nestas atividades comumente se vislumbre a ludicidade: como brincar de “cacique”, “baleado”, “escravos de Jó”, se nosso corpo, nossa mente e nossa emoção não estiverem presentes no momento em que as estamos vivenciando? A ludicidade está, sim, relacionada à atitude interna do indivíduo que experimenta uma experiência de integração entre seu sentir, seu pensar e seu fazer. Desse modo, existem atividades que podem ser vivenciadas com ou sem ludicidade: se estamos em uma academia apenas realizando automaticamente o movimento físico que nos instrui o professor, sem que a nossa mente acompanhe o exercício, não a estamos vivenciando ludicamente. Entretanto, se realizamos conscientemente os exercícios, se nos mantivermos atentos ao funcionamento do nosso corpo, à nossa respiração, às nossas sensações, estaremos vivenciando tais exercícios ludicamente – muito embora academia não signifique necessariamente “uma brincadeira” (ANDRADE, 2015, p, 104).

Nesse sentido, vale ressaltar que é de suma importância mostrar que através do emprego da ludicidade, o indivíduo, durante o processo de busca, em sua plenitude a realização do que o conhecimento possa lhe oferecer, e ainda no que consiste em realizar um processo de construção, buscando também o compartilhamento de toda a experiência e ainda no que se refere a uma não divisão de saberes e missões por trilhar esse caminho do aprendizado e do conhecimento.

Luckesi (2007), que, lembrado por Fernandes (2013, p.3) ressalta que “[...] a atividade lúdica é um “fazer” humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a uma atitude verdadeira do sujeito envolvido na ação”. Reforçando ainda que:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de resignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (SILVA, 2011, p.20).

De acordo com o dicionário Aurélio, os elementos lúdicos ligados ao ato de brincar temos as seguintes definições:

Lúdico: relativo a jogos, brinquedos e divertimentos;

Brinquedo: 1. Objeto para as crianças brincarem. 2. Jogo de criança; brincadeira;

Brincar: 1. Divertir-se infantilmente. 2. Divertir-se, entreter-se. [...]

Brincadeira: 1. Ato ou efeito de brincar. [...]

Jogo: 1. Atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho. 2. Passatempo. [...] (FERREIRA, 2002, p.12).

Devemos também ressaltar que, segundo Peranzoni et al (2013) remetendo-se às ideias de Bertoldo (2000):

- Jogo: ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de azar, jogo de empurra.

- Brinquedo: objeto destinado a divertir uma criança.

- Brincadeira: ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria, festinha entre os amigos e parentes (BERTOLDO, 2000 apud PERANZONI et al., 2013, p.01).

Portanto a ludicidade quando passa a ser compreendida apenas como um processo de complementação pedagógica, vale lembrar que é sim através da ludicidade que vem a contribuir para o desenvolvimento dessa criança e também esse processo de busca pelo conhecimento necessita realmente ser totalmente prazeroso, passando a dar a autonomia necessária, não somente a criança, mas também ao adolescente para poder exercitar o seu lado criativo durante o processo de aprendizagem.

A ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico essencial que nos diz que o significado de ludicidade surge da própria palavra relacionada à liberdade, criatividade, imaginação, participação, interação, autonomia além de outras qualificações que podem ser atribuídas a uma infinita riqueza que há nela mesma. (MARIA, et.al, 2009, p, 08)

Para uma melhor utilização da ludicidade como principal aliado nessa busca do conhecimento, deve deixar o processo de imaginação fazer parte, pois é a partir da imaginação que se permite não realizar o processo de criação e combinação de elementos, para o aperfeiçoamento de mundo, e sim a criação de um outro mundo, mostrando a partir das próprias experiências que esse mundo passa a ser criado ao seu modo, assim desenvolvendo de maneira conjunta a criatividade.

Ludicidade, imaginação e criatividade, elementos que não podem ser desvalorizados, pois é o resultado de um processo de experiência que mostra a necessidade de deixar fluir, ações que no mundo adulto, pode ser algo banal, como saltar um rio, ou atravessar uma ponte e ainda ações que serão realizadas com processo de criatividade, e que para esse indivíduo, possa ser realmente algo muito mais divertido, do que na visão de um adulto.

Enfatizam a importância de respeitar o universo cultural dos alunos e de se explorar a gama múltipla de possibilidades educativas de sua atividade lúdica e, gradativamente, desafiá-los através de tarefas cada vez mais complexas com vista à construção do conhecimento. Quando a criança transforma as regras do jogo ou cria uma brincadeira na escola, sai daquele espaço tradicional de ensino, coloca-se como autor de um jogo, criando

uma experiência lúdica que proporciona momentos de alegria, criatividade, prazer, enfim, fruição corporal. “É uma atividade livre em que o homem se encontra liberto de qualquer apreensão a respeito de seus gestos. Ele define o alcance. Define igualmente as condições e as finalidades” (MARIA, [et.al], 2009, p, 09-10)

Uma realidade que se for mudada para as aulas de educação física, nota-se que essa criança a um primeiro momento será instruída a buscar a compreender e respeitar as diferenças, dentro da própria sala de aula, com os demais colegas e ainda no que se refere que além do processo de socialização a execução de atividades, das mais simples a mais complexas, sempre buscando estimular o espírito de liderança, com o processo de criação de regras.

A partir do momento em que essa criança, passa a jogar, a criar regras, a mesma, esse momento passa a ser desenvolvido em dois momentos: atividade lúdica essencial e atividades lúdicas instrumentais.

Explica a diferença entre o que chama de lúdico instrumental e o essencial. No primeiro, o jogo é compreendido enquanto um recurso motivador, simples instrumento para a realização de objetivos que podem ser educativos, publicitários ou de inúmeras naturezas. No segundo, por sua vez, o jogo é visto como uma atitude essencial, como uma categoria que não necessita de uma justificativa externa, alheia a ela mesma para se validar. No primeiro caso, o jogo está centralizado na produtividade, tem caráter utilitário; no segundo, a produtividade é o próprio processo de brincar, uma vez que nessa concepção, jogar é intrinsecamente educativo, é essencial enquanto forma de humanização. Acreditam que é possível encontrarmos escolas que têm o processo pedagógico de ensino emancipatório onde o lúdico essencial é um fundamento. Em sua essência, é tido como sério e indispensável na formação do aluno, possibilitando-o transitar dentro e fora do seu eu, trocando papéis e até vivenciá-los como

próprio de sua pessoa, estimulando o afloramento de sua cultura, espontaneidade, interação, imaginação, criatividade, prazer. (MARIA, [et.al], 2009, p, 13)

Mesmo havendo esse processo de divisão entre as atividades lúdicas essencial e instrumental, o foco maior da ludicidade como um processo metodológico dentro do ambiente educacional, que mostra a importância de um processo de socialização dentro ambiente escolar, e com isso nota-se que o fruto desse processo que resulta na ludicidade, como os jogos e as brincadeiras necessita de uma parceria, pois nenhuma criança dentro de um ambiente escolar brinca sozinha e ainda, muito menos conseguem criar regras sozinhas.

O brincar é uma necessidade humana e proporciona a integração do indivíduo com o ambiente onde vive, sendo considerado como meio de expressão e de aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a assimilação de novos conhecimentos, intercâmbio de ideias, desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade bem como, o aprimoramento de várias habilidades destacando-se as motoras. Por intermédio da brincadeira lúdica, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário (BORDIGNON, CAMARGO, 2015, p, 04).

Ludicidade e brincadeira, não são conceitos que podem ser encaradas como palavras com significados sinônimos, pois dentro do cenário educacional, compreende que mesmo que essas brincadeiras, sejam consideradas lúdicas, e que venham a atingir o objetivo de acordo com o cenário da aprendizagem, tem que trazer algum significado dentro da vertente da aprendizagem.

Para que as brincadeiras sejam consideradas lúdicas, nessa ótica, é necessário que atinjam o centro de interesse e/ou necessidade da criança, através de um dos elementos lúdicos, como a curiosidade, a adrenalina, a competição, a diversão, o faz de contas, a música, entre outros, despertando nelas vontade de participar da mesma e contendo uma série de elementos que as mantenham inteiramente na experiência durante o período de sua realização. Muitas vezes a atividade é descrita como lúdica, mas não propicia ao indivíduo que vivencia um estado de plenitude da experiência. A brincadeira de pular corda poderá dar alegria e prazer àquela pessoa que a praticar por inteiro, mas para outra, esta mesma atividade, poderá trazer desprazer, seja devido a não saber pular corda ou ter tido uma experiência negativa com esse brinquedo que não lhe permita vivenciá-la com alegria e integridade (BORDIGNON, CAMARGO, 2015, p, 05).

O ato de brincar é uma atividade natural, do processo de desenvolvimento da criança, que oferece esse desenvolvimento de uma maneira muito prazerosa, que a brincadeira acaba proporcionando a essa criança momentos de estado pleno, e socialização. Onde a atividade de brincar se torna fundamental para a sua saúde física, mental e intelectual, proporcionando a essa criança um futuro equilibrado.

Através da brincadeira, a criança, mostra que há possibilidades de enxergar o mundo de acordo com as condições que são impostas a ela e ainda no que se refere a criação de imposições e até mesmo, a criação de regras, para um melhor funcionamento de como seria esse mundo.

A brincadeira possibilita saber como a criança vê o mundo e como gostaria que ele fosse, pois na brincadeira ela expressa seu pensamento, organizando e compreendendo o seu mundo. Isto ocorre porque a criança cria uma situação imaginária quando brinca sendo que, esta situação imaginária nasce a partir do conhecimento que possui do mundo adulto. Além disso, a brincadeira é uma atividade de regras, entretanto, diferente do jogo, as regras são definidas pelo grupo que está prestes a brincar e sofre alterações ao longo do processo de socialização, por exemplo, brincar de casinha. Os elementos fundamentais da brincadeira são: a situação imaginária, a imitação e as regras. Segundo ele, sempre que brinca, a criança cria uma situação imaginária na qual assume um papel, que pode ser, inicialmente, a imitação de um adulto observado. Assim, ela traz consigo regras de comportamento que estão implícitas e são culturalmente constituídas. Neste sentido, a brincadeira assume o papel de uma atividade cultural. (BORDIGNON, CAMARGO, 2015, p, 08)

Mencionando essa brincadeira, Vygotsky, traz como uma menção ao mundo do faz de conta que essa criança tanto mostra, sendo em brincadeiras realizadas de maneira individual ou em grupo.

Portanto, conclui-se que realmente há uma compreensão que a ludicidade, vai além de um estado pleno que será, ou já foi vivido pelo indivíduo, e ainda vai além disso, nota-se que essa vertente é clara e necessária para o ambiente escolar, mostrando que é através das metodologias que são carregadas pela ludicidade é essencial para a realização de aulas que seja planejadas e notoriamente carregadas de vivências que irá causar prazer para esse indivíduo, tanto dentro como fora do ambiente escolar.

No capítulo a seguir, será compreendido um pouco a mais da referida metodologia, isso através do jogo, da brincadeira e ainda através do próprio brinquedo, onde o professor irá atuar como um mediador dessa metodologia, e

colaborando pelo desenvolvimento de habilidades, que até, no entanto poderá estar “adormecida”.

2 A LUDICIDADE E O PROFESSOR

O referido capítulo, tem como objetivo, de continuar a desenvolver a análise do conceito da ludicidade através dos jogos, brincadeiras e também dos brinquedos, atraindo a cada momento alunos, que mostrem a importância do desenvolvimento de habilidades e competências nos alunos, em especial o desenvolvimento cognitivo, afetivo, sensorial, motor e afetivo, mostrando nesse quesito, o trabalho do educador dentro do ambiente escolar.

2.1 – A formação do educador mediante aos elementos lúdicos

Dentro dos planos das aulas, que irá utilizar processos metodológicos, dentro da execução da aula é realmente poder preparar essa criança, para poder enfrentar o medo de se deparar com situações, que ao menos irá exigir dela soluções, para essas situações, enfrentada por ela, em algum momento de sua vida, permitindo assim com que a criança, realmente possa mostrar as suas fantasias e ainda por cima, os seus desejos, permitindo com que o professor, possa conhecer melhor a criança (FILHO [et.al]; 2013).

Segundo Filho [et.al], (2013), mostra que os jogos, são compreendidos como ferramentas que auxiliam no processo de desenvolvimento de formação corporal, afetivo e cognitivo, e ainda se nota que por ter uma característica lúdica, esse momento na visão do educando acaba se tornando algo mais atrativo para a realização de atividades, tanto dentro, como fora do ambiente escolar.

Nesse momento, compreende-se que a ludicidade é de fundamental importância para que ocorra um desenvolvimento da criança de forma prazerosa, e isso através de atividades que ao menos, possam garantir o processo de diversão, entrando na vertente de uma vivência de um estado pleno que poderá ser proporcionado a essa criança (NASCIMENTO, 2013).

Para que esse momento, possa realmente ocorrer com o sucesso necessário, é essencial que haja por parte do professor, a destreza de conhecer cada educando da sua turma, as suas necessidades, e acima de tudo, as suas limitações, e que o conceito de ludicidade não pode ser ligado ao conceito exclusivo de diversão, e muitos deve ser atribuído para somente as crianças.

É de suma importância assegurar ao futuro professor uma formação lúdica, tornando-se educador, promovendo aprendizagens, de forma a possibilitar uma ação pedagógica com propriedade tendo como intuito o desenvolvimento holístico da criança. A formação contínua traz um progressivo melhoramento em serviços, nos quais o professor analisa e reorganiza sua práxis que é de suma importância para seus alunos (NASCIMENTO, 2013, p, 18).

Quando o educador, compreende a importância da ludicidade dentro do ambiente escolar, permite-se que o professor, realmente tem a compreensão sobre a importância da ludicidade dentro do ambiente escolar, em especial para o desenvolvimento da criança, é necessário compreender que é essencial para a criança, além da aplicabilidade, que o mesmo esteja inserido nessas práticas, para um maior incentivo por parte do educador em prol de um aprendizado que poderá ser norteado a partir das necessidades das crianças em relação às suas necessidades.

Nesse preenchimento de como lidar com elementos lúdicos, é de fundamental importância, que realmente haja uma atenção ainda maior por parte do educador, para que se possa realmente entender que os primeiros anos da criança dentro do ambiente escolar é de fato, fundamental que haja uma maior intensidade da aplicabilidade dentro do ambiente escolar, pois isso é necessário, pois é nessa fase é que a criança está em pleno processo de formação da sua identidade, moral, psicológica e afetiva. (NASCIMENTO, 2013).

Então, compreende-se que o lúdico, há duas características fundamentais, para a realização da sua aplicabilidade dentro, ou até fora do ambiente escolar, que é o prazer e o esforço espontâneo, pois é considerado um momento prazeroso, pois desse momento há uma capacidade de exigir desse indivíduo, independentemente

da idade, uma entrega absoluta e total e por outro lado o esforço espontâneo, pois é a partir desse momento que se nota que há um envolvimento emocional (NASCIMENTO, 2013).

Nesse contexto, enaltece-se que de que o professor, ou educador, passa a ser peça de fundamental importância na realização do processo de compreensão da construção do ensino-aprendizagem, pois é a partir do seu trabalho, que realmente irá ocorrer, todo o processo de interação entre o aluno e a busca do conhecimento, e o aluno e a sua família, para que esse processo de construção não venha a se perder e sempre incentivar o mesmo para a realização do desenvolvimento de habilidades.

Há um ponto de atenção que não se pode deixar de lado, é que na maioria das vezes o educador, dentro de uma contextualização de uma aula planejada, não tenha separado um tempo para envolver as brincadeiras com os seus alunos e ainda mais no que se refere a necessidade de se compreender, que esse momento que pode ser interpretado como uma brincadeira, pode ser o momento de agregação a algum conteúdo e a partir daqui iniciar-se o processo de construção do ensino-aprendizagem, se tornando algo realmente prazeroso na vida do aluno. (PINTO [et.al]; 2015).

Nesse caso, é de suma importância, que haja por parte do educador, um amplo e total conhecimento de cada um dos seus alunos, em especial, momentos sobre a sua individualidade, e necessidades educacionais, ainda mais no que se refere compreender até mesmo os anseios da turma perante as expectativas das suas aulas.

Portanto, o professor deve ter uma formação adequada, e teve da importância a temática do lúdico em seu processo de formação, bem como os cursos de formação desses profissionais, haja vista o papel fundamental do professor dentro do processo lúdico, e ser capaz de perceber as dificuldades, facilidades, problemas, desenvolvimento, interação, dentre outros efeitos que as atividades lúdicas demonstram. Assim, o educador, por meio do lúdico, pode agir como mediador e iniciador da aprendizagem, e garantir um desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social dos educandos de forma mais dinâmica e criativa (PINTO [et.al], 2015, p, 04).

Haja vista que é o educador, responsável pelo processo de dinamização dentro do ambiente escolar, deve-se dar os subsídios necessários, para que

realmente isso aconteça não deixando de investir no ato de brincar dentro do ambiente escolar e ainda mais no que se refere a necessidade de sempre está realizando o processo de socialização entre os educandos e até um compartilhamento entre os saberes adquiridos através do processo da brincadeira.

No próximo item será compreendido a contextualização da importância do educador, dentro do ambiente escolar, uma vez que o professor, tem um papel de suma importância dentro da construção do processo do ensino-aprendizagem e aliado a isso, conta-se que o seu papel principal é como um mediador do conhecimento.

2.2 A Ludicidade e a Sala de Aula

Dentro do ambiente escolar, leva-se em consideração que a ludicidade dentro da sala de aula, tem sido uma poderosa ferramenta metodológica, colocando o trabalho do educador, como meio mais fácil para a realização de atividades que realmente venham a causar momento de prazer no educando, em busca do conhecimento, e realização o desenvolvimento de habilidades, como o desenvolvimento cognitivo, sensorial, motor entre outros. (RUFINO, 2014).

Dentro do ambiente da sala de aula, as atividades que envolvam a ludicidade, realmente não podem ser encaradas como algo que se remete a brincadeiras, e com nenhum momento pedagógico, e isso ainda interfere até mesmo no processo de construção do ensino-aprendizagem do educando. (RUFINO, 2014).

Para que essas atividades pedagógicas, realmente não virem um tom de apenas uma brincadeira, em primeiro momento, o educador, realmente deve estar atento a todos os objetivos que foram traçados no momento do planejamento da sala de aula e ainda organizar momentos, para que esse prazer de fato não vire nenhum momento em que desperte no aluno nenhum tipo de sentimento, que seja diferente da alegria, ou bem-estar ao estar aprendendo.

Agora, sobre os momentos, que serão os responsáveis por auxiliar o desenvolvimento do indivíduo, sempre realizando o processo de mediação, pela busca do conhecimento, para a sua vida, suprimindo as necessidades do mesmo, em relação sobre as dificuldades e a abundância sobre o exercício do aprender.

O que percebemos é que a ludicidade na prática pedagógica faz-se necessária, pois é por meio dela que o aluno pode compreender de forma mais fácil o que se quer ser ensinado, muitas vezes ainda, aprende sem perceber que está aprendendo, a motivação e o interesse em aprender não vem dos conteúdos, mas da forma que eles são mediados no processo de ensino e aprendizagem. (VENTURINI, 2016, p, 24)

Nota-se que realmente se faz necessário os elementos que envolvam a ludicidade, deveriam ter mais tempo, até mesmo no momento do planejamento e ainda não deixar de enaltecer, que nem todos realmente conseguem colocar em prática esse momento de poder colocar uma fundamentação teórica nas atividades que envolvam as brincadeiras.

No próximo item, será compreendido, como os jogos, as brincadeiras e os brinquedos, realmente pode ser um fator essencial para que a aula, de fato, se torne um fator, criativo e transformador dentro do ambiente escolar.

2.3 Jogos, brinquedos e brincadeiras e a Ludicidade

Até o momento, compreender o conceito de ludicidade, é verificar que passa a ser um momento de entrega de modo completo por parte do indivíduo, a uma busca que lhe cause prazer em torno do que gera o conhecimento, e ainda no que se refere a necessidade de compreender momentos de certas disciplinas, que são percebidas como algo complicado para o educando.

Instrumentos, como jogos e brinquedos, acabam permitindo que o indivíduo, passe a ter uma maior confiança mediante ao que deseja para o seu futuro, aprende a elaborar as soluções para momentos, que possam ser considerados difíceis dentro de suas atividades cotidianas, não deixando de lado a elaboração de regras, que venham a exigir uma maior rapidez por lidar com situações inusitadas.

Ao brincar, a criança simula a vida real, ela respeita as regras do jogo além de exercitar o seu cognitivo, desta forma o desenvolvimento psicomotor pode ser estimulado quando o jogo é utilizado. Acredita-se que na presença dos jogos, a criança estimulada terá maior interesse pelas atividades propostas, desta forma levando-a a um maior desenvolvimento. (JÚNIOR, 2009, p, 01)

É no momento da brincadeira, que a criança, de certa maneira acaba colocando para fora, os seus desejos que estão implícitos e ainda no que consiste até mesmo na reprodução de alguma vivência que possa está a incomodando por algum motivo e não consegue colocar isso de maneira clara, ocorrendo até mesmo o chamado desenvolvimento psicomotor.

Assim, nota-se que esse desenvolvimento deve ser sempre assistido, intermediado e comprovado pelo educador, que essas situações, realmente irão ir de encontro com a necessidade dos seus alunos, mostrando que os elementos que compunham a pedagogia tradicionalista, passa a dar espaço para elementos lúdicos, norteados a necessidade desses que precisam, de fato, sentir o prazer e o bem-estar durante a execução pela busca do conhecimento.

A partir do momento que a criança aprende brincando, para a solução dos seus problemas, tudo fica mais fácil, para a resolução de problemas que podem se tornar frequentes em seu cotidiano, e com isso não se pode deixar de compreender que realmente se torna um adulto muito mais confiante.

Aprendizagem e desenvolvimento estão relacionados, pois a criança desde o ventre da mãe carrega consigo formas de aprendizado que serão desenvolvidas pelo social. O aprendizado é o que promove o despertar dos processos internos do desenvolvimento, que se faz importante no contato com os indivíduos para ocorrer esses processos, por exemplo, se um indivíduo vive em um grupo social onde a língua é o inglês e ao se deslocar para um outro grupo social onde a língua é o português, ele estará passando pelo processo de aprendizado dessa nova língua, despertando e alterando o seu desenvolvimento interno, deixando claro que o aprendizado promove o desenvolvimento do sujeito e sua relação o ambiente sociocultural. A relação entre os indivíduos e a importância das trocas sociais é muito enfatizada por Vygotski, então ele formulou um conceito de Zona do Desenvolvimento Proximal. (CARMO [et.al], 2017, p, 06)

O ato de aprender, não está conciso, somente dentro do ambiente escolar e com o apoio da mediação de um educador, pois o aprender nesse caso, vem a enaltecer o processo do despertar do seu envolvimento dentro de um contexto social, passando a atender as necessidades que vêm a ser imposto por esse meio social, em que o indivíduo esteja inserido. O conceito da chamada Zona do Desenvolvimento Proximal consiste em um percurso, na qual o sujeito irá percorrer garantindo nesse caso o seu desenvolvimento dentro do meio em que esteja inserido.

Assim, mais uma vez enaltece a importância da aplicabilidade da ludicidade, dentro do meio escolar, valorizando a sua importância, na elaboração de aulas atrativas e dinâmicas, há o apoio dentro de jogos, brincadeiras e até mesmo, o apoio da referida metodologia de ensino.

Sobre a aplicabilidade do conceito de ludicidade é importante compreender que dentro da fase escolar da Educação Infantil, há uma controvérsia, pois nem sempre essa aplicabilidade da chamada ludicidade, passa a ser melhor compreendida, assim como é com os educandos do ensino fundamental e também do ensino médio, pois para alguns, a Educação Infantil, é somente uma eterna brincadeira.

Atualmente, na Educação Infantil, a ludicidade sofre um dilema, nem sempre é entendida, muitas vezes vista apenas como uma atividade criativa, com cores, desenvolvida para a criança passar o tempo. O princípio básico da liberdade se perde. O planejamento que o docente deve seguir diariamente limita esse momento, é, muitas vezes, cobrado deles as atividades feitas por todas as crianças para que seja entregue para os pais, então, a criança tem pouca escolha do que deseja ou não fazer. Como já citado a ludicidade não se restringe apenas aos jogos e as brincadeiras da infância, mas toda atividade livre que proporcione momentos de prazer acompanhado de aprendizagem, para que ela tenha a oportunidade de socializar com seus pares, uma vez que, as atividades lúdicas mexem tanto com o físico quanto com o emocional da criança, movimento e sentimentos caminham juntos. (CARMO [et.al], 2017, p, 09)

Pois desse modo, conclui-se o ato de brincar é de fundamental importância, para o desenvolvimento da criança, pois é a partir desse momento, em que se pode buscar uma nova forma de compreender e ainda mais de poder modificar o mundo em que está a sua volta, onde não somente o aprendizado passa a ser visto como algo que realmente, deve ser encarado como algo que deve ser exigido um modo totalmente tradicionalista para aprender os conteúdos escolares, até mesmo, aqueles que são considerados os mais complexos.

No próximo capítulo, será analisado sobre a aplicabilidade do que venha a ser a ludicidade, dentro das aulas de Educação Física, que através de jogos, brincadeiras, e inclusive o resgate das brincadeiras de rua, podem garantir, por excelência, o desenvolvimento da criança, melhorando inclusive a sua qualidade de vida.

3. AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E A LUDICIDADE

A seguir será compreendido a importância da ludicidade para as aulas de Educação Física, mostrando que através de aulas que se compromete com a metodologia, e ainda enaltecendo o desenvolvimento de um poder de atenção, e além de habilidades, desse educando que por algum momento não poderia estar sendo desenvolvida.

3.1 As aulas de Educação Física

As aulas de Educação Física, dentro do contexto escolar são as mais desejadas pelos alunos, além da prática esportiva, chama a atenção pela quantidade de brincadeiras que podem se trabalhar dentro do referido momento, desenvolvendo habilidades, como a lateralidade, psicomotricidade, e até mesmo os princípios da criatividade, onde esse aluno, poderá buscar o conhecimento através das brincadeiras.

Só que as aulas de Educação Física, não pode ser considerada como um momento de lazer, e sem um fundamento pedagógico, e sim deve-se levar em consideração que essas aulas realmente deve permitir que o aluno, exerça a prática de valores que até, no entanto estavam adormecidas, como a socialização, ajuda ao próximo e ainda aprendendo a conhecer os seus próprios limites.

A criança ao entrar na escola já traz de seu convívio social uma grande gama de conhecimentos e aprendizagem, entretanto é através de sua vida escolar que a mesma vai aprender por meio das brincadeiras lúdicas, a construir e adquirir novos conhecimentos sobre o mundo ao seu redor. (ANJOS, 2019, p, 22)

A partir do momento em que o educando, adentra o espaço escolar, lhe é permitido, que um mundo novo seja descoberto e ainda criar o seu mundo, através

de elementos que compõe a ludicidade e no que se refere, a adentrar esse mundo permitindo uma nova busca pelo conhecimento, que até no entanto, eram realizados por pessoas que não possuem a preparação adequada e ainda no que sem uma mediação adequada para tal acontecimento.

Dentro das aulas de Educação Física, os elementos que compõe a ludicidade, se torna essencial, para o desenvolvimento da criatividade do aluno, onde o mesmo poderá estar se preparando para a busca de soluções, imediatistas dentro de alguma atividade que se exigia uma habilidade maior, como raciocínio rápido e destreza por parte do educando.

Só que a aplicabilidade dessas atividades, dentro das aulas de Educação Física, deve-se levar em consideração que o ambiente deve ser sempre o mais agradável, e atrativo para que ele (o educando), possa ser estimulado para a constante busca do conhecimento.

A partir do momento, em que o indivíduo, se encontra inserido dentro do contexto escolar, já é estimulado, a desenvolver as suas habilidades motoras, pois além de aprender os primeiros passos, deve-se levar em consideração que realmente aprender o equilíbrio, o ato de andar e outros aspectos deve-se levar em consideração que há um aperfeiçoamento até mesmo do seu próprio ambiente em que esteja inserido.

Quando a criança inicia sua vida escolar, começa a fazer parte de mais um grupo social, o escolar. E nesse momento a mesma necessita aperfeiçoar muitos de seus comportamentos e estruturas, como por exemplo, as afetivas, cognitivas, motoras e sociais, para poderem se adequar ao novo ambiente em que estão inseridas. (ANJOS, 2019, p, 22)

Trazendo esse conhecimento para uma forma afetiva, nota-se que realmente há uma busca por elementos que enaltece a necessidade de mostrar que a criança, dentro da realização dessas aulas, expressa das mais variadas formas, como o movimento do corpo e ainda, pode melhorar até mesmo a sua convivência social.

À importância do lúdico como metodologia para uma aprendizagem expressiva, pode-se considerar de forma significativa a ideia de que com o lúdico a aprendizagem acontece de forma significativa, e, sobretudo reflexiva, pois os jogos são meios muito valiosos no processo de assimilação do ensino aprendizagem, permitindo o desenvolvimento de

aptidões no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, além do trabalho de comando e da cooperação entre os alunos (ANJOS, 2019, p, 24).

Dentre a escolhas de recursos metodológicos para a realização das aulas de Educação Física, se torna essencial para a realização dessas aulas, onde os jogos, passam a assumir um elemento vital nesse momento, mostrando que há não somente um desenvolvimento das ações motoras, e também um fortalecimento nas relações interpessoais, através dos trabalhos que envolvem o comando e a cooperação entre os alunos.

Pode-se levar em consideração que nesse quesito, Tazinazzo mostra que:

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 (TAZINAZZO, 2012, p, 21).

Mecanismos, pelo qual que fazem parte de uma essência que o lúdico pode ser traçado dentro das ações pautadas no cotidiano do educando, isso devendo ser levando em consideração que é uma função do educador, de conhecer realmente a todos os seus alunos, para que essas aulas, de fato possam ser preparadas conforme a necessidade de cada um deles.

Assim, nota-se que realmente a ludicidade dentro das aulas de Educação Física, é de fundamental importância pois o indivíduo entra no mundo dos jogos e esportes, podendo se beneficiar com as informações motoras, sensoriais e culturais. Através de sua prática o aluno convive com regras, descobre o significado de vencer ou perder um jogo, por exemplo.

Poderá ainda, despertar seu interesse pela vida saudável, aprender a trabalhar em equipe criando práticas de liderança. O homem se constrói na relação com outro ser humano, na ausência do outro ele não se desenvolve, portanto a formação se dá numa relação entre sujeito e a sociedade, no qual o homem modifica o ambiente e o mesmo o modifica. Nessa perspectiva Piaget:

O desenvolvimento humano passa por um processo contínuo entre as ações do sujeito sob o meio ambiente, passando por várias etapas: sensória motora; pré-operatória; operatório concreto e a operatória formal. Dentro desta classificação o jogo estará organizado por ordem de desenvolvimento como: jogos de exercício, etapa sensório-motora, jogos simbólicos, etapa pré-operatória, jogos de regras operatório formal (PIAGET, 1998, p. 35).

3.2 A Educação Física e o resgate das brincadeiras tradicionais

Os jogos e brincadeiras tradicionais tornam possíveis o resgate de valores para a sociedade, sendo uma forma de integrar e valorizar um patrimônio lúdico-cultural em contextos variados, também pode ser considerado um instrumento de desenvolvimento facilitador da aprendizagem. Segundo Friedman (1995), o jogo tradicional é um patrimônio lúdico que é importante para o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas, sociais, afetivas e linguísticas.

As brincadeiras como peteca, cantigas de roda, amarelinha, beto, queimada, dentre outras podem influenciar positivamente no desenvolvimento intelectual motor, motivando e facilitando a aprendizagem do aluno. Nessa perspectiva Freire (2010, p. 21) “é preciso entender que as habilidades motoras, desenvolvidas num contexto de jogo, de brinquedo, no universo da cultura infantil, de acordo com o conhecimento que a criança já possui, poderão se desenvolver sem a monotonia dos exercícios prescritos por alguns autores”.

Tisuko Kishimoto afirma que : “Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar” (1993, p. 15).Compreendemos então que o gosto pela brincadeira torna possibilita que sem perceber os indivíduos pratiquem atitudes como tomar decisões, lidar com situações adversas, derrota ou vitória e a respeitar regras e valores que são necessários para viver em sociedade.

Sendo a disciplina Educação Física e os jogos tradicionais tão relevantes no desenvolvimento humano, o papel da escola é garantir um ambiente no qual os jogos lúdicos e brincadeiras façam parte de forma significativa, assim como o educando não deve ser restrito a apenas o recreio como fonte de brincadeiras, pois:

Negar o universo simbólico lúdico, sob o argumento de que esse não é o papel da instituição escolar, é negar o trajeto do desenvolvimento humano e sua inserção cultural. É desviar a função da escola do processo de construção de valores e de um sujeito crítico, autônomo e democrático. É negar, principalmente, as possibilidades da criatividade humana (VASCONCELOS, 2006, p.72).

Brincadeiras tradicionais como amarelinha, peteca, estátua, cantigas de roda entre outros, exercem influência positiva no desenvolvimento motor e intelectual, estimulando e facilitando a aprendizagem do educando. Freire (2010, p. 21) afirma que “é preciso entender que as habilidades motoras, desenvolvidas num contexto de jogo, de brinquedo, no universo da cultura infantil, de acordo com o conhecimento que a criança já possui, poderão se desenvolver sem a monotonia dos exercícios prescritos por alguns autores”.

Fonte ligação entre o presente e o passado, as brincadeiras tradicionais, proporciona ao indivíduo conhecer ou resgatar modos e costumes deixados pelas gerações mais velhas. Resgatar a história de jogos tradicionais infantis como a expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar e, sobretudo, maneiras de brincar e interagir. Configurando-se em presença viva de um passado no presente (FANTIN, 2000, p. 22)

Para preservar a ludicidade, o adulto deve limitar-se a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor determinada forma de agir para a criança, uma vez que ela aprende a utilizar o jogo descobrindo e compreendendo, não por simples imitação. (BRANDÃO, 1997, p.57).

O professor de Educação Física como mediador do ensino e tem grande importância no processo de formação do aluno. Nesse contexto, faz-se necessário que o professor incentive a construção de atividades ou jogos para a aprendizagem, contribuindo para formação do aluno no espaço escolar, adequando situações de ensino e regras de acordo com a necessidade de cada aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após realizarmos esta pesquisa bibliográfica sobre a importância de metodologias que envolvam a ludicidade durante as aulas de educação física, percebemos sua fundamental relevância para a formação do ser humano. Os jogos e brincadeiras são fontes inesgotáveis de cultura, proporcionando ao aluno o desenvolvimento motor, social e cultural.

O lúdico aplicado à prática pedagógica contribui para a aprendizagem do aluno e possibilita que o educador ofereça aulas mais dinâmicas e prazerosas. Para ser mais significativa na busca da aprendizagem, a imaginação deve integrar as brincadeiras, assim podem realizar o processo de criação e combinação de elementos, para a criação de outro mundo, considerando saberes adquiridos em outras vivências, ampliando a criatividade. Desta forma as metodologias que incluem a ludicidade são fundamentais para que as aulas planejadas proporcionem vivências prazerosas e produtivas aos educandos.

Sendo as brincadeiras lúdicas um valioso instrumento para o desenvolvimento do aluno, evidenciamos ser atribuição do professor de Educação Física, proporcionar situações nas quais os alunos possam vivenciar a ludicidade como prática educativa, tornando-os aptos para o exercício da cidadania.

Para a realização do lúdico existem características relevantes para a sua realização e execução dentro ou fora da escola que são o prazer e o esforço espontâneo, pois o prazer faz com que o ser humano seja desafiado a superar a si mesmo, ativando suas emoções. Portanto é importante destacarmos que o educador passa a ser o mediador nesse processo de desenvolvimento, como dinamizador do ambiente escolar o professor deve oferecer oportunidades para que através da ludicidade o processo de socialização e compartilhamento de conhecimentos sejam efetivados.

Na sala de aula o educador deve considerar jogos e brincadeiras como uma metodologia eficaz no desenvolvimento de diversas habilidades motoras, cognitivas e sensoriais, de forma motivadora, portanto ao planejar as aulas o deve incluir

atividades que proporcione aos alunos um ambiente descontraído e prazeroso, de acordo com as necessidades de cada turma. Dessa forma através de situações variadas durante a atividade lúdica estarão aprimorando habilidades necessárias para viver em sociedade, como por exemplo regras de convivência, ganhar ou perder.

O indivíduo quando brinca torna-se capaz de adquirir uma nova forma de compreender e ainda mais de poder modificar o mundo que está a sua volta, onde não somente o aprendizado passa a ser visto como algo que realmente deve ser encarado como algo exigido ou um modo totalmente tradicionalista para aprender os conteúdos escolares, até mesmo, aqueles que são considerados os mais complexos, diante desta perspectiva a ludicidade deve estar presente na sala de aula.

Foi possível também identificar que além de interferirem na formação social do aluno, tanto no espaço escolar como no convívio social, é de fundamental importância que o discente busque, inovar suas práticas e o conteúdo a ser ministrado, para que as aulas não se tornem banais e desmotivadoras. Faz-se necessário que esta prática seja elaborada de acordo com as especificidades e realidade de cada indivíduo, para que este se sinta inserido e capaz de realizar as atividades propostas.

Os jogos e brincadeiras tradicionais, estabelecem uma ligação entre o presente e o passado, sendo capaz de resgatar modos e costumes deixados pelas antigas gerações. Desta forma a ludicidade poderá ser uma fonte de resgate dos valores para a sociedade, sendo uma forma de valorizar e integrar um patrimônio lúdico cultural em variados cenários.

Espera-se que por intermédio do trabalho apresentado possamos contribuir para a elaboração de aulas mais dinâmicas e significativas assim como o resgate de brincadeiras tradicionais. Sabemos que este trabalho não vai revolucionar o mundo mas se incentivar nossos alunos e profissionais da educação física ao prazer que é proporcionado por uma atividade lúdica, já temos em nosso objetivo, além de contribuições com o caderno pedagógico, esperamos que novas pesquisas sejam nesta disciplina.

REFERÊNCIAS

ANDRADE E SILVA, D. A. de. **Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf**; Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 56, p. 101-113, abr./jun. 2015. Editora UFPR.

ANJOS, Jairo Alves dos; **A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**; Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/6970/1/2013_JairoAlvesdosAnjos.pdf. Acesso em 02. Novembro. 2019

BORDIGNON, Jacqueline Gonçalves Cordeiro; CAMARGO, Gisele Brandelero; **LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: UMA PARCERIA QUE CONTRIBUI PARA A APRENDIZAGEM**; Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uepg_ped_artigo_jacqueline_goncalves_cordeiro_bordignon.pdf. Acesso em: 05 Set. 2019

CARMO, Carliani Portela do; VEIGA, Elaine Cristina Freitas; CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra; LIMA, Sarah da Silvia Corrêa; **LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**; Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23662_12144.pdf. Acesso em: 04. Novembro. 2019

FILHO, Arnaldo Pereira de Souza; SORQUEIA, Marcella Mendes; LEONARDI, Márcio Frederico; FERREIRA, Pedro Henrique Silva; TELES, Túlio Lima; LEONEL, Edson; **A importância dos jogos e das brincadeiras na ludicidade da criança**; EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 18, N° 183, Agosto de 2013. <http://www.efdeportes.com>

JÚNIOR, José Robertto Zaffalon; **Jogo e ludicidade: contribuições para o desenvolvimento infantil**; Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd137/jogo-e-ludicidade-o-desenvolvimento-infantil.htm>. Acesso em: 03. Novembro. 2019

MARIA, Vanessa Moraes [et.a]; **A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**; Corpus et Scientia, vol. 5, n. 2, p.5-17, setembro 2009.

NASCIMENTO, Juliana da Silva. **Ludicidade: Jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento da criança**. 2017. 29 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Anhanguera, Guarulhos, 2017.

PINTO, Maria do Socorro Duarte; RODRIGUES, Maria Ranilda Duarte; SÁ, Juliana Alves de; ANCLETO, Verônica Gomes; **O PAPEL DA ESCOLA E DO PROFESSOR NA INTEGRAÇÃO DA LUDICIDADE COMO FORMA DE ENSINO-APRENDIZAGEM**; Disponível em:

http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV045_MD1_SA3_ID7438_09092015092050.pdf. Acesso em 28. Outubro. 2019

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva; **O Lúdico na Sala de Aula Em séries Iniciais do Ensino Fundamental**; Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/5814/1/PDF%20-%20Terezinha%20Clementino%20da%20Silva%20Rufino.pdf>. Acesso em: 02. Novembro. 2019

TAZINAZZO, KARINA; **O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**; Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4707/1/MD_EDUMTE_VII_2012_09.pdf. Acesso em: 03. Novembro. 2019

VENTURINI, Daniela Mazzini; **A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental**; Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139273/000863473.pdf?sequenc e=1>. Acesso em: 02. Novembro. 2019

PORTAL BRASIL ESCOLA. **Resgatando Brincadeiras Antigas** . Acesso em 10 mai. 2016

FERREIRA, A. B. de H. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 4. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

PERANZONI, V.C. et al. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana. **Revista Digital - EFDesportes**. Buenos Aires. Ano 18. n. 182 – Julho/2013. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd182/os-jogos-recursos-napratica-educacional.html>. Acesso em: 05/05/2015.