

## **EDUCAÇÃO FÍSICA E AS ATIVIDADES LÚDICAS: O CASO DO FATOR MOTIVACIONAL**

Everton Cardoso Borges<sup>1</sup>

**RESUMO:** Na Educação Física Escolar, a necessidade de aulas dinâmicas, remete à utilização do lúdico como estratégia pedagógica. Desta forma, fez-se necessário por meio desta pesquisa, identificar e compreender se as práticas pedagógicas do professor de Educação Física, estão voltadas para a ludicidade e se as atividades aplicadas são fatores motivacionais para os alunos. Para a viabilidade da pesquisa foi utilizada a abordagem qualitativa, aplicado numa escola estadual na cidade de Aragarças - GO, contendo no questionário sete perguntas para cinquenta alunos dos 7º aos 8º anos do ensino fundamental e outro questionário com oito questões para o professor da instituição. Concluiu-se que as atividades lúdicas aplicadas dentro do contexto escolar, cuja atuação do docente ao lançar mão dos jogos e brincadeiras nas aulas, possibilita um envolvimento significativo dos alunos nas práticas pedagógicas conduzindo-os a um período maior de motivação, propiciando um aprendizado satisfatório nos aspectos cognitivos, afetivos e motores.

**Palavras-chave:** Recreação escolar. Atividade Física. Jogos. Estratégia Pedagógica.

**ABSTRACT:** In School Physical Education, the need for dynamic classes refers to the use of playfulness as a pedagogical strategy. Thus, it was necessary, through this research, to identify and understand whether the Physical Education teacher's pedagogical practices are geared towards playfulness and whether the applied activities are motivational factors for students. For the feasibility of the research, the qualitative approach was used, applied in a state school in the city of Aragarças - GO, containing in the questionnaire seven questions for fifty students from the 7th to the 8th years of elementary school and another questionnaire with eight questions for the teacher of the institution. It was concluded that the playful activities applied within the school context, whose role of the teacher when making use of games and play in classes, allows a significant involvement of students in pedagogical practices leading them to a longer period of motivation, providing a satisfactory learning in cognitive, affective and motor aspects.

**Keywords:** School recreation. Physical Activity. Games. Pedagogical Strategy.

### **1 INTRODUÇÃO**

Ao abordar sobre a ludicidade, é preciso voltar no tempo, mais especificamente no início da humanidade, período em que já era utilizada como forma de educar os jovens daquela época. 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

<sup>1</sup> Docente do Centro Universitário do Vale do Araguaia (UNIVAR). Mestre em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Especialista em Docência no Ensino Superior pelo UNIVAR, em Educação Física e Esportes: com aprofundamento em basquete pela UFMT. Licenciado em História pelo UNIVAR. Bacharel em Teologia pela Faculdade de Ciências, Educação e Teologia do Norte do Brasil (FACETEN). Licenciado em Educação Física pelo Claretiano - Centro Universitário de Batatais (CLARETIANO). Barra do Garças/MT, Brasil. E-mail: [evertoncardosoborges@gmail.com](mailto:evertoncardosoborges@gmail.com).

atuar significativamente na educação de seus jovens. Assim, pensavam eles que estavam valorizando desta forma 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) 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) 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) “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 ganharam força no contexto escolar, e teóricos fundamentaram 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 Sat’anna (2011) “[...] 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

### 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 veem as atividades lúdicas como, brincadeiras para

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 de Educação Física estão voltadas para a ludicidade e se essas atividades são fatores motivacionais para os alunos do ensino fundamental dos anos finais de uma escola estadual na cidade de Aragarças no Estado de Goiás.

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 (2003) citado por 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.

Compete aos professores utilizarem esta ferramenta pedagógica (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 até a se superarem pelo professor.

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 o 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 por parte 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

## 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

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 se mostravam 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.

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,

bolíta e a maior preferência eram 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 a 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

## 2 METODOLOGIA

A metodologia estruturada neste estudo foi uma pesquisa quanti-qualitativa, e descritiva que teve como objetivo descrever as características de uma determinada população (ABEC, 2015). Segundo Jardim e Pereira (2009), as

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 novas 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.

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, ambos os pesquisados receberam o Termo

de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) na qual foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as dúvidas deixando livre a interrupção da participação da pesquisa a qualquer momento. Em seguida foi entregue o questionário como instrumento de coleta de dados contendo: 07 perguntas para os alunos dos 7º e 8º anos finais do ensino fundamental, totalizando 50 adolescentes participantes de ambos os

sexos e, também foi aplicado outro questionário com 08 perguntas para o professor de Educação Física, na Escola Estadual Mercedes Zétola na cidade de Aragarças - GO, possibilitando assim, uma comparação entre a prática pedagógica do docente e as opiniões dos discentes em relação a relevância da ludicidade nas aulas de educação física.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa foi realizada com alunos e professor dos 7º e 8º anos dos anos finais 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.

Na discussão dos dados, foi listada, a pergunta, em seguida a resposta dos alunos, sendo descrita como análise de dados a resposta que mais se assemelhou a cada questão proposta, e posteriormente a

resposta do professor entrevistado. Seguindo assim uma ordem de informações para o melhor entendimento. Para a preservação da identidade dos jovens entrevistados as respostas dissertativas serão listadas com as letras A, B e C.

As questões na entrevista, por meio de questionário foram:

Pergunta nº 1. **“Você sabe o significado de atividades lúdicas?”** A resposta que mais sintetiza as dos demais alunos foi a do A (13 anos).

Quadro 1 – Concepção dos pesquisados sobre atividades lúdicas.

Alunos	<i>“Sim, São atividades que são praticadas por movimentos, brincadeiras entre outros”.</i>
Professor	<i>“Forma recreativa de desenvolver uma atividade física ou não”</i>

As respostas demonstram 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.

A pergunta nº 2 foi. **“Nas aulas de educação física são ofertados jogos e brincadeiras com frequência?”**

Quadro 2 – Concepção dos pesquisados sobre atividades lúdicas.

Alunos	<i>Para 98% dos alunos a alternativa marcada foi “sim”, enquanto 2% responderam que “não”.</i>
Professor	<i>Já o professor também marcou a primeira alternativa “sim”.</i>

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. Para os alunos a ênfase nas atividades lúdicas foi significativa, mostrando a satisfação por parte deles tendo este conteúdo nas aulas praticas de educação física.

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) citado por Ferreira; Heinsius e Barros (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? Alternativas: participação, inclusão, colaboração, competitividade”.**



Quadro 3 – Concepção dos pesquisados sobre atividades lúdicas.

Alunos	<i>Para 54% dos alunos a “participação”, é a característica que se apresenta com maior ênfase, enquanto 26% afirmaram que a “competitividade” tem maior representatividade. 12% apontaram para “inclusão”, enquanto 6% assinalaram para “colaboração”, como característica mais presente nas aulas com atividades lúdicas e 2% não responderam.</i>
Professor	<i>A resposta do professor reflete a da maioria dos alunos, pois o docente assinalou positivamente para a “participação”, como característica mais perceptível, nas aulas com atividades lúdicas.</i>

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) citado por Ferreira; Heinsius e Barros (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.

Já a pergunta nº 4 pontua que **“As atividades trabalhadas nas aulas de Educação Física são mais voltadas para, atividades lúdicas ou modalidades esportivas”?**

Quadro 4 – Concepção dos pesquisados sobre atividades lúdicas.

Alunos	<i>84% afirmaram que as “modalidades esportivas”, são as mais trabalhadas, enquanto 16% responderam que as “atividades lúdicas”, recebem uma maior atenção.</i>
Professor	<i>Também marcou a alternativa “modalidades esportivas”.</i>

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 cujo conteúdo são as 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.

Continuando a pergunta nº 5. Direcionada as possibilidades dos alunos, de apresentarem atividades lúdicas nas aulas de Educação Física. **“Durante as aulas de educação física você tem a oportunidade de apresentar algum jogo ou brincadeira?”**

Quadro 5 – Concepção dos pesquisados sobre atividades lúdicas.

Alunos	<i>90% dos alunos disseram que “sim” e as que “vezes”, têm a oportunidade de indicar jogos e brincadeiras.</i>
Professor	<i>O professor apontou para as mesmas respostas dos alunos, afirmando que as “vezes” abre espaços para os alunos proporem jogos e brincadeiras nas aulas práticas.</i>

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 reconstróem regras para o melhor desenvolvimento das atividades.

Conforme Fortuna (2001) citada por 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 ficam mais envolvidos com as atividades por eles mesmos propostos.

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.

As perguntas nº 6 e 7 serão diferentes para os alunos e os professores,

sendo que a questão nº 08 está direcionada somente ao docente.

Pergunta nº 6, direcionada aos alunos. **“Para você, jogos e brincadeiras**

**são importantes nas aulas de Educação Física? Por quê?”** A resposta que mais caracteriza as dos demais, a do aluno **B** (15 anos).

Quadro 6 – Concepção dos pesquisados sobre atividades lúdicas.

Alunos	<i>100% dos alunos disseram que sim. “Pois ajuda a se desenvolver de maneira divertida”.</i>
--------	--

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.

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 (2011), 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.

Na pergunta nº 6 ela é direcionada ao professor. **“Como é a convivência dos alunos quando a proposta pedagógica está relacionada a aplicação de jogos e brincadeiras nas aulas de educação física?”.**

Quadro 7 – Concepção dos pesquisados sobre atividades lúdicas

Professor	<i>Tranquila e de excelente participação.</i>
-----------	---

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.

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.

Já a pergunta nº 7 está sendo direcionada aos alunos. **“Por meio de jogos e brincadeiras é possível haver uma melhor convivência entre os alunos nas aulas de educação física?”**. A resposta que mais sintetizou a dos demais, é a do aluno C (13 anos).

Quadro 8 – Concepção dos pesquisados sobre atividades lúdicas.

Alunos	<i>94% responderam que “sim” e 6% disseram que não. “Porque é um meio de incluir todos em uma brincadeira”.</i>
--------	---

As respostas dos alunos relacionam-se a afirmação do docente na questão anterior (pergunta nº 6, quadro 7), pois ambos concordam que por meio de jogos e brincadeiras é possível haver uma melhor interação entre os jovens, o que conseqüentemente levará a uma convivência agradável com o professor.

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 Toledo, Velardi e Nista-Piccolo (2009) as atividades lúdicas está no “prazer relacionado ao que se vivencia “durante”, ao que é vivido “no presente”, no momento em que o aluno “brinca de fazer” a atividade”, permitindo assim a maior participação de todos dentro deste contexto prático.

A pergunta nº 7 direcionada ao professor. **“As atividades lúdicas nas aulas de educação física, podem ser um fator diferenciado para o melhor desenvolvimento físico e cognitivo dos alunos?”**.

Quadro 9 – Concepção dos pesquisados sobre atividades lúdicas.

Professor	<i>Sim. Com atividades voltadas e planejadas para o que se pretende desenvolver, os objetivos são alcançados.</i>
-----------	---

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.

Segundo Tazinazzo (2012), afirma que a inclusão das atividades lúdicas nas aulas devem ser planejadas e estruturadas e com objetivos claros a serem alcançados, para que não saia do senso de recreação 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) citado por 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.

A pergunta nº 8 foi direcionada aos professores. **“Você se considera preparado para trabalhar as atividades lúdicas junto com os alunos”?**

Quadro 10 – Concepção dos pesquisados sobre atividades lúdicas.

Professor	“Sim”.
-----------	--------

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.

Assim, as atividades lúdicas “se envolve com a proposta metodológica, e a

ideia deve ser a de que, todo tempo, esteja “alinhavando” os conteúdos, a mediação dos professores e alunos. A busca de situações prazerosas é o ponto chave, que norteia o direcionamento dos conteúdos e a maneira de desenvolvê-los” (TOLEDO; VELARDI, NISTA-PICCOLO, 2009, p. 91).

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A valorização da aprendizagem passa pela intencionalidade das pessoas envolvidas nesse processo. Procurar meios

de tornar as aulas interessantes para os alunos, possibilitando assim, uma evolução tanto na aplicação das aulas, como também

no desenvolvimento dos educandos, sendo que a aplicação do lúdico é um expoente para o professor que faz de sua função relevante nas diferentes esferas sociais, ao proporcionar aos alunos atividades relevantes.

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.

## 5 REFERÊNCIAS

ABEC. **Elaborando trabalhos científicos:** normas para apresentação e elaboração/ UNIVAR – Faculdades Unidas do Vale do Araguaia. Barra do Garças (MT): Editora ABEC, 2015.

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 satisfatório por parte dos alunos nas práticas pedagógicas, conduzindo os 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 é 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.

ALBRECHT, Tatiana D'Ornellas. **Atividades lúdicas no ensino fundamental:** uma intervenção pedagógica. 2009. 106 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, 2009. Disponível em: <http://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/8072-atividades-ludicas-no-ensino-fundamental-uma-intervencao-pedagogica.pdf>. Acesso em: 08 set. 2019.

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

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. **Rascunhos Culturais**, Coxim, v.1, n. 2 p. 225-238, 2010. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3694625.pdf>. Acesso em: 29 out. 2019.

DUCASSE, François. **Cabeça de campeão:** como a psicologia forma vencedores no esporte e na 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](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf). Acesso em: 24 set. 2019.

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 set. 2019.

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.unisuam.edu.br/revistas/index.php/corpusetscientia/article/viewFile/159/125>. Acesso em: 29 ago. 2019.

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](http://lms.ead1.com.br/webfolio/Mod3604/mod_as_modalidades_esportivas_v1.pdf). Acesso em: 23 set. 2019.

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.do](http://xa.yimg.com/kq/groups/.../name/2.Wallon_LUDICIDADE+E+ADOLESCÊNCIA.do). Acesso em: 13 jun. 2019.

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/article/view/162/0>. Acesso em: 26 jun. 2019.

RAMOS, Karen Cristina; SQUIPANO, Patrícia Viviane. **A importância da ludicidade dentro da escola**. PROMOVE, 2013. Disponível em: [http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais\\_simposio/arquivos\\_up/documentos/artigos/162a0493a6bc0a05ee56b36381974492.pdf](http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/162a0493a6bc0a05ee56b36381974492.pdf). Acesso em: 24 set. 2019.

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 mar. 2019.

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 abr. 2019.

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 jun. 2019.

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](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4707/1/MD_EDUMTE_VII_2012_09.pdf). Acesso em: 24 set. 2019.

TOLEDO; Eliana de; VELARDI, Marília; NISTA-PICCOLO. **A ludicidade permeando as atividades propostas**. In: MOREIRA, Evando Carlos; NISTA-PICCOLO, Vilma Lení. (org.). **O quê e como ensinar Educação Física na escola**. Jundiaí: Fontoura, 2009.