

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO A DISTÂNCIA ESPECIALIZAÇÃO EM
EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL E ANOS INICIAS

**As Contribuições da Dimensão Lúdica na
Construção do Conhecimento e sua Relação com a
Educação Física Escolar.**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

Luciane Trindade Kaipers Machado

Santa Maria, RS, Brasil

2015

**As Contribuições da Dimensão Lúdica na Construção do
Conhecimento e sua Relação com a Educação Física Escolar.**

Luciane Trindade Kaipers Machado

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física e Desporto
Curso de Pós-Graduação a Distância Especialização em Educação
Física Infantil e Anos Iniciais, da Universidade Federal de Santa Maria
(UFSM, RS), com requisito parcial para obtenção do grau de
**ESPECIALISTA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
INFANTIL E ANOS INICIAIS**

Orientador: Prof. Dr. Gustavo de Oliveira Duarte

Santa Maria, RS, Brasil

2015



Ficha catalográfica elaborada por
Nome do (a) bibliotecário (a) e número do CRB.
Biblioteca Central da UFSM (acrescentar quando for bibliotecário da instituição)

© 2015

Todos os direitos autorais reservados a Fulano de Tal. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

Endereço: ..., n. ..., Bairro ..., ..., RS. CEP: ...

Fone (0xx)55 ...; Fax (0xx) ...; E-mail...

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Educação Física e Desportos
Curso de pós-graduação à distância especialização em educação
física infantil e anos iniciais**

**A comissão examinadora, abaixo assinada, aprova a monografia de
especialização**

**As Contribuições da Dimensão Lúdica na Construção do
Conhecimento e sua Relação com a Educação Física Escolar.**

Elaborada por
Luciane Trindade Kaipers Machado

Como requisito final para obtenção do grau de
Especialista em educação física Infantil e anos iniciais

COMISSÃO EXAMINADORA

Gustavo de Oliveira Duarte (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Márcia Gonzalez Feijó (UFSM)
(Examinadora)

Cícera Andréia de Souza (UFSM)
(Examinadora)

Santa Maria, Fevereiro de 2015.

Dedicatória:

Dedico este trabalho às pessoas que sempre estiveram ao meu lado, me acompanhando, apoiando e acreditando com fé em minha vitória, em especial as minhas amadas filhas Luiza e Marina, razão maior desta conquista.

Agradecimentos:

Agradeço primeiramente a Deus por ter iluminado o meu caminho e ter dado a oportunidade de vencer mais essa etapa tão importante e almejada em minha vida.

Aos meus pais e sogra pela ajuda em cuidar de minhas pequenas, quando precisei estudar ou sair para os encontros presenciais.

Agradeço a meu esposo Marcelo pela compreensão e pela paciência em aturar meu mau humor e intolerância, afetados pelas dificuldades encontradas, madrugadas de estudos durante aos inúmeros trabalhos propostos pelo curso.

Agradeço o olhar incentivador, mesmo sem saber, de minhas amadas filhas Luiza e Marina, motivadoras pela busca desta conquista.

A Coordenadora do Curso, Especialista Educação Infantil, Marli Hatje pela atenção, disponibilidade e mensagens de incentivo.

Aos professores integrantes do curso, em especial ao professor Gustavo Duarte pela atenção e paciência.

A tutora Daniele pelas sugestões e esclarecimentos diante as inúmeras dúvidas ocorridas no processo de escrita do TCC.

As minhas colegas de especialização Betina, Naura e Eliane com quem partilhei angústias, felicidades e agora o êxito desta conquista.

Aos amigos que me auxiliaram nessa jornada, desde a inscrição, organização e envio de títulos até a apresentar o tão temido e desconhecido ambiente Moodle.

As colegas/ professoras da Escola Marista Santa Marta que contribuíram nas respostas do questionário.

Obrigada.

Mensagem:

“Desistir... eu já pensei seriamente nisso, mas nunca me levei realmente a sério; é que tem mais chão nos meus olhos do que o cansaço nas minhas pernas, mais esperança nos meus passos, do que tristeza nos meus ombros, mais estrada no meu coração do que medo na minha cabeça.”

Cora Coralina

Resumo:

O presente trabalho aborda a importância das atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem relacionado à prática da Educação Física, em âmbito escolar entre crianças de 5 a 9 anos de idade. Para alcançar tais objetivos e obter as informações e dados necessários, foi utilizado um questionário com perguntas abertas aplicado a quatro professoras que lecionam na Educação Infantil, 1º, 2º e 3º anos na Escola de Ensino Fundamental Nova Santa Marta. As atividades lúdicas fazem parte do universo das crianças e despertam um grande interesse por elas, devendo por isso serem utilizadas como um importante instrumento de ensino, reconhecendo-as como um recurso didático facilitador na assimilação de conhecimentos e intervenção em dificuldades escolares. O presente estudo enfatiza como as atividades lúdicas são importantes dentro das aulas e na Educação Física Infantil, destacando ainda a sua importância como método de aprendizagem, de fundamental importância para o desenvolvimento afetivo, relacional, social e cognitivo da criança. O estudo nos permite afirmar que a ludicidade dentro das aulas de Educação Física desenvolve as capacidades motoras e cognitivas, estimulando a vida social e possibilitando o desenvolvimento e formação da criança de uma maneira significativa e prazerosa.

Palavras-Chave: Dimensão lúdica; Criança; Educação Física.

Abstract:

This paper discusses the importance of play activities in the teaching-learning related to the practice of physical education in the school setting among children 5-9 years old. To achieve these goals and get the information and data required, we used a questionnaire with open questions applied to four teachers who teach in kindergarten, 1st, 2nd and 3rd years in Teaching Elementary School New Santa Marta. The recreational activities are part of the universe of children and arouse a great interest in them and should therefore be used as an important teaching tool, recognizing them as an educational resource favors the assimilation of knowledge and intervention in learning disabilities. This study emphasizes how the play activities are important in school and Child Physical Education, also emphasizing its importance as a method of learning, of fundamental importance for the affective development, relational, social and cognitive child. The study allows us to state that the playfulness within the physical education classes develops motor and cognitive skills, stimulating social life and enabling the development and education of children in a meaningful and enjoyable way.

Keywords: playful dimension; Child; Physical Education.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO:.....	11
1.1. JUSTIFICATIVA:.....	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1. A Dimensão Lúdica e a Construção do Conhecimento.....	13
2.2. A Relevância do Brincar para a Aprendizagem de Crianças entre 5 a 9 Anos de Idade.....	17
2.3. O Lúdico nas Atividades das Aulas de Educação Física.....	20
3. METODOLOGIA.....	22
3.1. Contexto da Escola.....	23
3.2. Perfil das Professoras envolvidas na Pesquisa.....	26
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS:.....	27
4.1. Análises dos Questionários Aplicados às Professoras:.....	27
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS:.....	35
6. REFERÊNCIAS:.....	36
7. ANEXOS.....	39
7.1. Questões do instrumento da pesquisa.....	39

1. INTRODUÇÃO:

O presente estudo aborda sobre o universo lúdico como recurso de intervenção para a superação de dificuldades de crianças de 5 a 9 anos em processo de aprendizagem; reconhecendo como instrumento pedagógico importante e facilitador na assimilação de conhecimentos, para tanto o estudo objetiva ir ao encontro da realidade concreta que vivencio na prática de sala de aula em uma escola privada e filantrópica da periferia de Santa Maria, procurando relacionar as concepções de quatro educadoras sobre a ludicidade, suas contribuições para a aprendizagem dos estudantes da Educação Infantil, crianças a partir de 5 anos de idade, 1º, 2º e 3º ano do Ensino Fundamental e a relação com a Educação Física.

As práticas lúdicas junto a Educação básica, principalmente, junto a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, nos Anos Iniciais, torna-se necessária visto que, representada por jogos e brincadeiras apresenta-se como uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento integral dos estudantes. A atividade lúdica fornece à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, pois, ajudará no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal-linguística, coordenação motora, dentre outras.

O lúdico também é um importante instrumento pedagógico, no que se refere a melhora da auto estima e aumenta os conhecimentos da criança, quando utilizados com objetivos definidos. O ensino utilizando meios lúdicos cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Segundo FREIRE (2002), as brincadeiras têm grande significado no período da infância, onde de forma segura e bem estruturada pode estar presente nas aulas de Educação Física. Com uma conduta mais alegre e prazerosa, o lúdico serve como ferramenta de grande importância e com um imenso fundamento no aprendizado da criança, pois acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as crianças, possibilitando que a criatividade aflore.

1.1.JUSTIFICATIVA:

A produção desta pesquisa objetiva ir ao encontro da realidade concreta que vivencio na prática de sala de aula em uma escola privada e filantrópica da periferia de Santa Maria, procurando relacionar as concepções de quatro educadoras sobre a ludicidade, suas contribuições para a aprendizagem dos estudantes da Educação Infantil, crianças a partir de 5 anos de idade, 1º, 2º e 3º ano do Ensino Fundamental e a relação com a Educação Física.

O critério de seleção dos informantes foi o tempo de contratação dos mesmos na instituição supracitada, julgando suas informações pertinentes a realidade e tema já mencionados e ainda por se tratarem de séries onde a pesquisadora teve algumas experiências enquanto educadora.

Constatou-se juntamente com as professoras questionadas um percentual significativo de estudantes com dificuldades de aprendizagem e concentração sendo valoroso o estudo sobre as contribuições do lúdico como facilitador da aprendizagem dessas crianças.

Sabe-se que a dimensão lúdica é uma grande aliada para a construção do desenvolvimento infantil, pois o brincar gera um espaço para pensar, minha intenção é sistematizar essas contribuições e relacioná-la ao contexto onde estou inserida como educadora.

As atividades lúdicas: jogo, brinquedo e brincadeira, possibilitam à criança a construção de conceitos, relação com seus pares através da troca de ideias, respeito de opiniões e a vivencia de sentimentos, valores de cooperação e tolerância.

Esta monografia tem como objetivo principal identificar a concepção de lúdico por quatro professoras, sendo uma da Educação Infantil e três dos anos Iniciais do Ensino Fundamental e se essas consideram em suas aulas essas práticas.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. A Dimensão Lúdica e a Construção do Conhecimento

O termo lúdico tem suas raízes etimológicas na palavra latina ludos, que pode significar: jogo, brinquedo.

Negrine (2000) afirma que a capacidade lúdica está diretamente relacionada à sua pré-história de vida. Acredita ser, antes de mais nada, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

O lúdico “refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade da ação, que abrange atividades despreziosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia” (SÁ, 2004, p. 1).

O lúdico tornou-se uma necessidade básica para a personalidade, do corpo, da mente, no comportamento humano, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Através do lúdico o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma interação maior entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa, sem ser rotineira.

A compreensão da dimensão lúdica é imprescindível para o processo de ensino aprendizagem, principalmente na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, pois é uma fonte de prazer e descoberta para a criança, além de contribuir para o desenvolvimento integral do educando.

A dimensão lúdica: a brincadeira, o jogo e o brinquedo enfim as atividades lúdicas devem fazer parte da prática docente, pois favorecem na organização e construção do conhecimento e conceitos, desenvolve a expressão oral e corporal, estabelece relações lógicas, troca de conhecimentos e experiências ampliando as habilidades sociais.

Em se tratar de crianças de 5 a 9 anos de idade a ludicidade é um recurso didático que pode ser utilizado como uma ferramenta a fim de contribuir para o enriquecimento de prática pedagógica tornando o processo de aprender mais

atrativo motivante e significativo para as crianças, dessa forma se faz necessário caracterizar e diferenciar o jogo, o brinquedo e a brincadeira.

O jogo é um recurso didático que pode ser usado em várias áreas do conhecimento, onde a criança pode incorporar conhecimento de forma concreta e significativa.

De acordo com Kishimoto:

“O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”. (1994, p. 13).

Deste modo pode-se afirmar que a ludicidade do jogo proporciona momentos de diversão, exercitando a fantasia, a criatividade e aprendizagem de várias habilidades, pois o jogo não se resume apenas a uma recreação e sim recurso de ensino-aprendizagem na qual a criança exerce sua criatividade e expressividade através da interação com outras crianças exercitando a cooperação e aprendendo em grupo.

Para FRIEDMANN (1996, p.75):

“O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionam a relação entre parceiros e grupos.” (FRIEDMANN, 1996, p.75)

A metodologia utilizada através dos jogos possibilita que a criança seja motivada e instigada a participar ativamente do processo ensino aprendizagem, tornando-se o centro do processo, valorizando e respeitando a sua bagagem seus interesses e necessidades.

O brinquedo visto como objeto é outro instrumento que deve ser dado relevância, pois a criança estabelece uma relação íntima, onde as regras muitas vezes não existem e que dá suporte para as brincadeiras.

"No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades na vida real e também aprende; objeto e significado" Oliveira (1995, p. 36).

Os brinquedos desafiam as crianças, através da sua manipulação, a qual cria vida através da invenção, da imaginação e desenvolve a inteligência. É através dos seus brinquedos que a criança tem oportunidade de desenvolver a confiança consigo mesma e com os outros e a autonomia.

Para que ocorra a aprendizagem os brinquedos devem estar adequados a idade, interesse e necessidade da criança a fim de proporcionar desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

O ato de brincar não restringe apenas a diversão, mas algo fundamental quando se fala em criança e aprendizagem, pois contribui para um melhor desenvolvimento em todos os aspectos físico, afetivo, intelectual e social.

A brincadeira é atividade principal da infância, de alta significância, assume um papel fundamental para o desenvolvimento do indivíduo.

É importante que o adulto respeite o ato de brincar, isto não se restringe apenas aos familiares como também ao educador, pois é neste momento que ela tenta reproduzir situações do seu dia-a-dia e explora o mundo, com as pessoas que estão seu redor e consigo mesma.

Para VIGOTSKY (1989, p.84) “A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

Através das brincadeiras a criança expõe ideias e sentimentos, enfim o que sabem e aprendem coisas novas.

Em suma através da vivência lúdica: jogo, brinquedo e brincadeira, a criança também aprende conceitos, relaciona-se com seus pares através da troca de ideias, cedendo e opinando, vivencia sentimentos e valores de cooperação e tolerância.

A ludicidade é sugerida em muitas propostas pedagógicas como um instrumento para o ensino de conteúdos, porém quando os jogos e as brincadeiras são compreendidos apenas como recursos pedagógicos, assumem um caráter instrumental porque perdem o sentido da brincadeira e servem somente para sistematização de conhecimentos.

As brincadeiras e jogos têm grande significado no período da infância, onde de forma segura e bem estruturada pode estar presente nas aulas de dentro e fora da sala de aula, sendo assim, o objetivo principal das atividades lúdicas é proporcionar ao indivíduo conhecimento de maneira gratificante, espontânea e

criativa não deixando de ser significativa deixando de lado os sistemas educacionais extremamente rígidos e tradicionais.

Com uma conduta alegre e prazerosa, o lúdico poderá ser uma ferramenta de grande importância e com um imenso fundamento no aprendizado da criança sem descaracterizar a linha desenvolvimentista do âmbito escolar.

As atividades lúdicas podem ser vistas como uma atitude essencial que possibilita a conquista da liberdade de expressão, o transitar do cotidiano permeado de regras e normas socialmente construídas para o mundo em que elementos tais como imaginação, desejos e alegria fazem parte do dia a dia da criança.

Estudos retratam contribuições que o lúdico pode propiciar ao processo de ensino-aprendizagem, especialmente na Educação Infantil e Anos Fundamentais, por isso o presente estudo busca-se dessa maneira, uma análise sobre as reais contribuições que os jogos e brincadeiras podem proporcionar ao avanço da aprendizagem das crianças e a sua relação com a Educação Física.

O lúdico é um método de ensino que está sendo trabalhado na prática pedagógica, contribuindo para o aprendizado do alunado possibilitando ao educador o preparo de aulas dinâmicas fazendo com que o estudante interaja mais, pois cresce a vontade de aprender, seu interesse ao conteúdo aumenta e dessa maneira ele realmente aprende o que foi proposto a ser ensinado, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações de maneira mecânica ou automática.

A atividade lúdica propicia à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Além de trabalhar estas habilidades na criança, ajudará também no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal-linguística e coordenação motora.

A atividade acaba por ser prazerosa quando não impõe limites e regras, ou seja, quando essa atividade gira em torno da espontaneidade e da imaginação, não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas.

O lúdico na escola promove atividades buscando um meio de aprendizagem prazeroso para a criança, ao mesmo tempo em que facilita o trabalho do educador (o professor), pois, através dessas atividades pode ser feita facilmente uma investigação do modo de pensar dos alunos, para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares e superar suas dificuldades.

2.2.A Relevância do Brincar para a Aprendizagem de Crianças entre 5 a 9 Anos de Idade

O brincar faz parte da vida do ser humano, pois é por meio desse ato que a criança se descobre se comunica e se relaciona com o mundo.

Através da brincadeira é possível propor a criança desafios que vão além de seu comportamento diário, levando-as a criar hipóteses e situações que a realidade lhe impõe, pois é através do ato de brincar que a criança atribui significados a essa realidade. Para Antunes, inexistente brincadeira sem aprendizagem:

“Por tudo que se conhece hoje sobre a mente infantil, não mais se duvida de que é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Jamais se brinca sem aprender.” (ANTUNES, 2009, p. 31).

Sendo assim, brincar é aprender, pois na brincadeira, está a base daquilo que, posteriormente, possibilitará à criança aprendizagens mais complexas e elaboradas.

A criança ao brincar também aprende de forma prazerosa e significativa, desenvolvendo habilidades como a construção da reflexão, da autonomia, da criatividade, forma a sua personalidade e amplia a socialização.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) (1997), p. 22 o processo de ensino e aprendizagem em Educação Física, não se restringe ao simples exercício de certas habilidades e destrezas, mas sim de capacitar o indivíduo a refletir sobre suas possibilidades corporais e, com autonomia, exercê-las de maneira social e culturalmente significativa e adequada.

O brincar faz parte da aprendizagem e deve estar vinculado as atividades do dia-a-dia da criança, sendo importante que a criança tenha espaço para brincar em casa e também no ambiente escolar. Esse ambiente escolar não se restringe apenas ao recreio ou em atividades livres, mas em atividades dentro e fora da sala de aula em que explore diferentes espaços e envolva movimentos.

Por isso, é fundamental reconhecer na brincadeira como uma estratégia a mais de ensino-aprendizagem; tornando-a como mais um instrumento pedagógico, visto que desenvolve os aspectos físicos e sensoriais, além do desenvolvimento emocional, social e da personalidade da criança.

O jogo é um recurso que facilita a aprendizagem, pois aproxima o aprender e o brincar e assim torna-se uma ferramenta importante na prática pedagógica desde que seja criativa e inovadora.

Paralelamente a isso se faz necessário à busca por metodologias que vão ao encontro da realidade e necessidade das crianças, com planejamentos estruturados e objetivos bem traçados.

O educador tem o desafio de tornar suas aulas interessantes, desafiadores e surpreendentes, envolvendo as crianças para que o processo de aprender seja cativante e fascinante.

Por isso, o professor deve utilizar as atividades criativas e lúdicas como suporte do desenvolvimento e da aprendizagem, criando circunstâncias, situações e propondo problemas, assumindo sua condição de parceiro na interação com os alunos.

Porém é preciso, ainda, que o professor busque o equilíbrio entre ministrar aulas lúdicas e convencionais, em que recursos como lápis e caderno devem fazer parte do cotidiano como forma de preparo para o mundo adulto.

“As relações entre jogo e educação, jogo e cultura, jogo e sociedade, jogo e processos de desenvolvimento da criança, jogo e vida são tecidas juntas.” FREIRE 2002, p.7, desta forma, o jogo contribui para a formação integral da criança (físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo).

As brincadeiras a serem desenvolvidas com crianças precisam estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que elas se encontram. Isso possibilita maior eficácia na construção da aprendizagem. Uma brincadeira ou um jogo raramente são praticados individualmente, e é nessa troca presente na situação de brincar que se promove o crescimento.

Neste sentido, destacarei um modelo de desenvolvimento motor, fundamentado no Modelo desenvolvimentista proposto por Gallahue e Ozmun.

Para Gallahue e Ozmun (2005), o desenvolvimento motor se divide em quatro fases: a Fase dos Movimentos Reflexos (vida intra-uterina até um ano) são os primeiros movimentos que o feto faz, são reflexos involuntários, movimentos controlados subcorticalmente, que formam as bases das fases do desenvolvimento motor. Através de atividades reflexas a criança ganha informações sobre o seu meio imediato. A Fase dos Movimentos Rudimentares (nascimento aos dois anos) as primeiras formas de movimentos voluntários são movimentos rudimentares, eles são

visto nas crianças desde o nascimento até cerca dos dois anos e são determinados e caracterizados por uma sequência altamente previsível no seu aparecimento. Eles envolvem movimentos de estabilidade tal como o ganho no controle dos músculos da cabeça, pescoço e tronco; as tarefas manipulativas de alcançar, segurar e soltar; e os movimentos locomotores de rastejar, arrastar e caminhar. A Fase dos Movimentos Fundamentais (dois aos sete anos em diante), sendo essa a fase do público a que foi destinada o presente estudo. Uma das fases da vida da criança em que ela se envolve ativamente na exploração, experimentação e novas descobertas das capacidades de seus corpos é a fase dos movimentos fundamentais. Esse é um período de descoberta de como executar uma variedade de movimentos locomotores, estabilizadores e manipulativos, primeiro de forma isolada e então em combinação com outros. E a Fase dos Movimentos Especializados (sete anos em diante), é uma superação no crescimento da fase dos movimentos fundamentais. Este é um período quando as habilidades fundamentais locomotoras, manipulativas e estabilizadoras são progressivamente refinadas, combinadas e elaboradas sobre uma ordem para serem usadas em atividades que exigem cada vez mais.

Nesta perspectiva, todas as fases do desenvolvimento infantil têm suas próprias características, sendo fundamental que o professor leve em conta a peculiaridade de cada fase pela qual o aluno passa, observando sempre a relatividade contida entre idade e desenvolvimento da criança.

As particularidades de cada jogo, brincadeira ou esporte devem auxiliar o educando no seu desenvolvimento integral, formando o indivíduo crítico, participativos no seu processo de aprendizagem.

O desenvolvimento da criança é resultado da interação e de estímulos, que ocorre por meio da experiência adquirida no ambiente e com a própria capacidade inata da criança, entretanto, é importante lembrar que cada criança tem seu ritmo próprio e características individuais, embora todas passem pelas mesmas fases ou etapas do desenvolvimento humano, as quais não são necessariamente associadas a idade cronológica.

Durante todo o processo do desenvolvimento físico, moral e social da criança, é importante destacar que os ambientes em que elas estão inseridas e as brincadeiras espontâneas ou dirigidas poderão contribuir de forma significativa na sua formação integral.

Como mostra ROSSINI (2003, p.11): “... aprender tem que ser gostoso... a criança aprende efetivamente quando relaciona o que aprende com seus próprios interesses.”

Nesse processo, a motivação, a estimulação e a criatividade são elementos chave para o sucesso educacional e conseqüente aprendizagem das crianças, onde a aliança entre o lúdico e conteúdos despertará o gosto por aprender coisas novas e significativas.

Para isso o brincar deve estar presente no cotidiano educacional da criança, pois é através dele que o indivíduo constrói seu próprio mundo e se projeta no mundo real.

2.3.O Lúdico nas Atividades das Aulas de Educação Física

O terceiro capítulo apresenta a relação das atividades lúdicas desenvolvidas nas aulas de Educação Física e a aprendizagem dos estudantes, pois acredita-se que as atividades motoras, associadas ao lúdico, possibilitam à criança desenvolver suas funções intelectuais e afetivas, desta forma, pode-se entender o brincar com algo fundamental para o desenvolvimento de habilidades e destrezas dos alunos.

O corpo em movimento é o meio de ação da criança sobre o mundo dos objetos, assim faz-se necessário desenvolver a consciência corporal, para através dela, a criança estar disponível para aprender.

De acordo com VYGOTSKY:

“É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos”. (VYGOTSKY, 1991, p. 122)

Sendo o desenvolvimento integral da criança um dos objetivos contemplados na LDB, a Educação Física é caracterizada enquanto área de conhecimento que promove a educação de corpo inteiro.

Nas palavras de Freire:

“A Educação Física não é apenas educação do ou pelo movimento: é educação de corpo inteiro, entendendo-se, por isso, um corpo em relação com outros corpos e objetos, no espaço. Educar corporalmente uma pessoa não significa provê-la de movimentos qualitativamente melhores, apenas. Significa também educá-la para não se movimentar, sendo necessário para isso promoverem-se tensões e relaxamentos, fazer e não – fazer”. (Freire, 1997, p. 84)

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) (1998), p. 23 a abordagem psicomotora possibilitou uma maior integração com a proposta pedagógica ampla e integrada da Educação Física nos primeiros anos de educação formal.

Sob o enfoque da psicomotricidade, a ludicidade é sugerida em muitas propostas pedagógicas, como um instrumento para o ensino de conteúdos. Mas quando os jogos e as brincadeiras são compreendidos apenas como recursos pedagógicos, assumem um caráter instrumental porque perdem o sentido da brincadeira e, muitas vezes, até mesmo a própria ludicidade, servindo somente para sistematização de conhecimentos, uma vez que são usados para atingir resultados preestabelecidos pelo educador.

O processo educativo vem passando por importantes mudanças, mudanças essas que envolvem desde aspectos como a organização, espaço físico e currículo como também no seu principal público que são as crianças. Antes vistas como adultos em miniaturas hoje são vistas como o principal objetivo desse processo, visando suas necessidades e realidades.

O ser humano já compreendeu que as atividades físicas devem fazer parte do seu cotidiano, pois trás benefícios tanto para os aspectos físicos como psíquico dos estudantes, porém é importante ressaltar que as atividades devem ser elaboradas, selecionadas e planejadas observando a faixa etária das crianças com objetivos definidos. Também deve ser considerado o grau de dificuldade, interesse do aluno, número de participantes, espaço e material, sendo estes recursos indispensáveis para um bom desenvolvimento das aulas.

O professor de educação Física tem papel importante nesse processo, desde a escolha de ferramentas e atividades que vão ao encontro dessas particularidades ou fases de seus alunos, até a promoção de estímulos que provoquem o desenvolvimento de forma prazerosa dessas crianças. Portanto, as atividades, brincadeiras e jogos devem estar de acordo com o desenvolvimento e aprendizagem do aluno, formando uma sequência lógica para que este possa aprender da melhor forma.

Assim, o papel do professor é proporcionar diferentes formas de jogo e atividades para que o aluno consiga solucionar as situações problemas do seu

cotidiano. Utilizando sempre o diálogo como ferramenta principal do seu processo de aprendizagem crítica e social bem como o estímulo e incentivo.

A Educação Física é um meio educativo que contribui para a socialização, autonomia, aprendizagem básica e expressiva, cognitiva, comunicativa e lúdica da criança, para isso o professor deve trabalhar com a diversidade, sem excluir nenhum aluno de suas aulas, fazendo assim com que todos tomem gosto pela prática da atividade física tendo ou não habilidades para certos esportes já que a escola é um ambiente formador de pessoas.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física (PCN's) (1998), p. 53 dizem que:

“As práticas da cultura corporal de movimento, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada. Elas incluem, simultaneamente, a possibilidade de repetição para manutenção e prazer funcional e a oportunidade de ter diferentes problemas a resolver. Além disso, pelo fato de constituírem momentos de interação social bastante significativo, as questões de sociabilidade constituem motivação suficiente para que o interesse pela atividade seja mantido.”

As atividades lúdicas proporcionam situações em que a criança reflete, ordena, desorganiza, organiza novamente, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira. É também um espaço onde a criança pode expressar, de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos e os conhecimentos que vai construindo a partir das experiências que vivem, portanto as crianças podem estabelecer relações de troca, elas aprendem a lidar com regras observando que poderão algumas vezes ganhar e outras, perder, melhorando seu relacionamento e envolvimento com o meio onde vivem.

3. METODOLOGIA

A pesquisa teve como questão principal identificar qual a concepção de lúdico por quatro professoras do Ensino Fundamental, sendo uma de cada série, e também se consideram em suas aulas essas práticas.

Além disso, pretendeu-se analisar as principais dificuldades encontradas pelos professores em relação ao brincar e aprender, buscando referenciais teóricos que fundamentem tais conceitos e benefícios para aprendizagem das crianças.

Para isso foi necessário estudar de modo rigoroso as teorias sobre o lúdico, ludicidade e a relação com a aprendizagem no âmbito do Ensino Fundamental e na Educação Física infantil.

Para a realização dessa pesquisa foi necessário buscar na literatura alguns fundamentos teóricos existentes sobre o tema a ser desenvolvido. Tal fundamentação consiste na base de sustentação desse projeto de pesquisa, pois, segundo Triviños (1987, p. 104), “não é possível interpretar, explicar e compreender a realidade sem referencial teórico”.

Na concepção de Gil (2002, p.137), questionário é “uma técnica de coleta de dados que consiste em um rol de questões propostas por escrito às pessoas que estão sendo pesquisadas”. Assim, segundo Beuren e Raupp, (2008), os dados devem ser coletados com base em uma amostra retirada de determinada população ou universo que se deseja conhecer.

Para isso foi elaborado e aplicado um questionário, contendo questões abertas, versando sobre os objetivos específicos. Perguntas abertas são aquelas que permitem ao informante responder livremente, usando linguagem própria, e emitir opiniões sem nenhuma influência.

Segundo Cervo & Bervian (2002, p. 48), o questionário “[...] refere-se a um meio de obter respostas às questões por uma fórmula que o próprio informante preenche”, sendo assim foi utilizado perguntas abertas, por possibilitar respostas mais ricas e variadas.

3.1. Contexto da Escola

A Escola de Ensino Fundamental Santa Marta fica na periferia da cidade de Santa Maria, localizada na Rua Ir. Cláudio Rohr 150, loteamento Pôr do Sol. Atualmente atende em torno de 900 crianças, entre Educação Infantil até 8º ano e projetos educativos no contra turno.

O Regimento Escolar dos Estabelecimentos de Ensino Maristas assume as finalidades da Educação Nacional expressas na legislação vigente e as traduz numa proposta educativa inspirada nos ideais de São Marcelino Champagnat: “Formar bons cristãos e virtuosos cidadãos”, como instituição cristã católica que é, acolhe os

estudantes sem distinção de credo, raça e qualquer discriminação social e tem sempre presente a seriedade na construção do conhecimento.

Adota a abordagem educativa de São Marcelino Champagnat para a educação das crianças e dos jovens, do jeito de Maria, tendo com princípio fundamental: “Para bem educar as crianças é preciso, antes de tudo, amá-las, e amá-las todas igualmente”.

A metodologia Marista fundamenta-se no Projeto Educativo, pois nele é que se evidenciam a filosofia, os princípios e os objetivos da Entidade Mantenedora. As metodologias são pautadas no currículo integrado compreendendo projetos e sequências didáticas que favoreçam a investigação e a problematização.

A operacionalização de projetos e sequências didáticas requerem abordagem contextualizada e interdisciplinar das áreas do conhecimento, bem como a utilização de múltiplas mídias e linguagens, o trabalho com temas culturais e a solidariedade com eixo fundamental no processo curricular.

A proposta pedagógica é essencialmente cristã, pois tem Maria como modelo que segue os ensinamentos de Cristo. A ação educativa inspirada no jeito de Maria pressupõe a pedagogia da presença, simplicidade, espírito de família, amor ao trabalho e a relação com Deus.

O Projeto Pedagógico Marista visa que o aluno:

- Seja agente de sua aprendizagem: construtor de seu saber, pesquisador, perseverante, criativo, crítico, autônomo, empreendedor, solidário, ético, capaz de identificar e solucionar problemas e de trabalhar em equipe;
- Seja comprometido com a promoção pessoal e do grupo;
- Seja capaz de construir-se a si mesmo, desenvolvendo-se integralmente;
- Saiba conviver com as mudanças, vendo nelas oportunidades de crescimento e possibilidades de novas aprendizagens;
- Seja reorganizador da sua cultura espontânea;
- Reconheça no erro possibilidades de crescimento;
- Ame a criação de Deus e respeite-a;
- Conheça os processos e procedimentos da escola;
- Seja capaz de superar frustrações.

Para concretizar o ideal educativo Marista busca-se um Educador que seja:

- **Evangelizador:** presença e exemplo, que fundamenta sua prática nos princípios e valores difundidos por São Marcelino Champagnat, através da pedagogia da presença, da simplicidade, do espírito de família, do amor ao trabalho, da espiritualidade mariana e da educação integral;
- **Solidário:** sensível à realidade do outro, com espírito de partilha;
- **Mediador** do processo educativo, desafiando o educando a aprender a aprender, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser;
- **Pesquisador:** atualizado, estudioso, atento ao avanço da ciência e da tecnologia, que assuma o compromisso pessoal de investir na sua formação permanente;
- **Inovador:** ousado, desafiador, empreendedor e aprendiz, com capacidade para integrar conhecimentos, processos de ensino-aprendizagem, princípios metodológicos disponíveis, considerando o potencial dos educandos, estando consciente de sua responsabilidade diante das mudanças;
- **Reflexivo:** que tenha uma visão ampla da educação como preparação para a vida, que utilize na sua prática a ação - reflexão - ação e estimule educando a pensar, a identificar e encontrar alternativas de solução para situações-problema, proporcionando espaço para o descobrimento e construção das idéias do educando sobre o mundo, em vez de fornecer-lhe idéias prontas;
- **Proativo:** que se antecipa aos problemas, às necessidades e às mudanças, exercitando a sua liderança, assumindo com o coletivo da escola a gestão das ações no espaço pedagógico;
- **Equilibrado:** ponderado nas decisões, bom articulador, que mantenha e favoreça boas relações interpessoais;
- **Humilde:** valorizando o seu papel junto à comunidade educativa e a importância da sua práxis para o desenvolvimento do currículo, cultivando a alteridade em prol do bem comum.
- **Engajado na Missão da Escola Marista:** comprometido com a educação integral das crianças e dos jovens que estão sob a responsabilidade da escola, com as transformações da sociedade que se almeja;
- **Ético:** que tenha uma postura ética coerente com os valores da proposta Marista.
- **Afetuosos:** que tenha como base de seu trabalho educar com afeto e respeito.

3.2. Perfil das Professoras envolvidas na Pesquisa

O presente estudo tem como objetivo analisar a relação do lúdico como facilitador da aprendizagem e sua relação com a Educação Física escolar. Para alcançar tais objetivos e conseguir as informações e dados necessários, será utilizado um questionário com perguntas abertas, que será aplicado em 4 (quatro) professoras que lecionam na Educação Infantil, 1º, 2º e 3º anos na Escola de Ensino Fundamental Nova Santa Marta, escola onde a pesquisadora trabalha.

A escola atende em torno de 900 estudantes desde a Educação Infantil ao 8º ano, sendo 3 turmas de cada série e em cada turma em torno de 35 estudantes, exceto na Educação Infantil que o número de estudantes são de 25 crianças.

O critério de seleção dos informantes foi o tempo de contratação dos mesmos na instituição supracitada, julgando suas informações pertinentes a realidade e tema já mencionados.

Características individuais das professoras que contribuíram com o questionário:

Tabela: 1. Características profissionais de cada professora colaboradora com a pesquisa: As Contribuições da Dimensão Lúdica na Construção do Conhecimento e sua Relação com a Educação Física Escolar. Santa Maria. 2015.

Nome completo:	Formação:	Especialização:	Tempo de magistério:	Tempo na escola:
A. C. P.	Pedagogia Anos Iniciais	Psicopedagogia	7 anos.	12 anos.
D. M. S.	Magistério, Pedagogia Educação Infantil e Anos Iniciais.	—	16 anos.	10 anos.
E. Q. F.	Magistério e Pedagogia Série Iniciais.	Gestão Educacional	20 anos.	16 anos.

S. T. M.	Licenciatura Plena em Séries Iniciais e Educação Infantil.	Informática na Educação. Psicopedagogia Clínica e Institucional.	13 anos	7 anos.
----------	--	---	---------	---------

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS:

Neste capítulo apresentaremos a análise e discussão dos dados, a partir do questionário com 5 (cinco) questões, conforme apêndice, aplicados em quatro professoras da Escola Marista de ensino fundamental Santa Marta, onde puderam responder a questões voltadas a sua prática pedagógica.

No sentido de obter informações acerca da pesquisa, selecionaram-se todas as perguntas que serviram de *corpus* para análise, das quais podem ser confirmadas a seguir.

4.1. Análises dos Questionários Aplicados às Professoras:

O presente capítulo trata da análise dos dados e discussão dos resultados, coletados a partir da aplicação de um questionário. Nesse sentido, para o desenvolvimento da presente pesquisa foram investigadas 04 (quatro) professoras, que atuam na Educação Infantil, Primeiro, Segundo e Terceiro ano do Ensino Fundamental, sendo mencionadas na análise dos dados como professoras A, B, C, e D respectivamente.

Foi elaborado um questionário com 5 (cinco) questões, conforme apêndice, aplicadas com professoras da Escola Marista de Ensino Fundamental Santa Marta, onde as questionadas puderam responder a questões voltadas a sua prática

pedagógica e a relação com a dimensão do lúdico na construção do conhecimento de seus alunos.

As professoras questionadas apresentam características distintas, a primeira, tem 33 anos, formada no Curso de Pedagogia anos Iniciais e com Pós graduação em Psicopedagogia com 7 anos de magistério. A segunda tem 43 anos, é formada em Pedagogia e não possui Pós graduação, possui 18 anos de magistério. A terceira tem 38 anos, formada no Curso de Pedagogia e possui Pós graduação em Gestão Educacional sua experiência de magistério é de 19 anos. A quarta professora tem 39 anos é formada em Pedagogia Anos Iniciais e possui Pós graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional e Informática na educação sua carreira no magistério é de 13 anos.

Neste sentido, os resultados colhidos através do questionário aplicado contemplam os seguintes entendimentos e análises.

Quanto ao primeiro questionamento da investigação, perguntou-se sobre o tempo que o professor trabalha com Educação no espaço escolar, onde se constatou que

ao serem questionadas sobre seu tempo de serviço 80% das professoras possui de 13 a 19 anos de magistério, enquanto 20% tem um tempo de atuação de 5 a 10 anos. Observa-se, que a maioria dos professores tem bastante tempo de atuação.

Quando foram questionadas a respeito da importância de considerar o lúdico nas atividades para as crianças, as respostas das quatro professoras convergem para as seguintes compreensões: ferramenta importante no desenvolvimento psicossocial da criança; metodologia que envolve habilidades específicas de aprendizagem na criança; atividades que propiciam conhecimento, integrando a ação o pensamento e o sentimento.

Segundo a professora D: “Nas atividades que envolvem a ludicidade é notável o maior envolvimento dos estudantes e um maior grau de entendimento dos conceitos que se quer trabalhar”.

A professora A salienta em sua resposta que é através das atividades lúdicas que as crianças desenvolvem habilidades importantes como atenção e concentração; despertam a curiosidade e a imaginação.

Assim, segundo Cunha:

“Quando a criança mergulha em sua atividade lúdica, organiza todo o seu ser em função da sua ação. O interesse provoca o fenômeno; reúnem-se potencialidades num exercício mágico e

prazeroso. E quanto mais a criança mergulhar mais estará exercitando sua capacidade de concentrar a atenção, de descobrir, de criar e especialmente, de permanecer em atividade. Permeando tudo isto está a aprendizagem do fazer pelo sentir e não para obter um determinado resultado, para possuir alguma coisa.” (CUNHA, 2009, p.1).

Ao serem questionadas sobre a forma que as atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino-aprendizagem de seus alunos a professora A mencionou que por trabalhar com crianças entre 5 e 6 anos, considera imprescindível a presença do lúdico em seu planejamento e para isso considera também a realidade dos estudantes para planejar e proporcionar atividades que agucem a criatividade e o interesse em aprender.

Com isso conclui-se que a professora A desenvolve atividades lúdica ao longo de sua prática, de forma contínua, pois inclui no planejamento diário como ferramenta pedagógica, utilizando músicas, jogos (quebra-cabeça, dominó, memória, blocos lógicos) e brincadeiras.

A professora B considera que o jogo é uma ferramenta de aprendizagem e traz em sua resposta as contribuições de Vigotsky dizendo que a brincadeira é uma atividade dominante da infância, onde a criança expressa a imaginação, conhece seu corpo e cria suas próprias regras.

Sobre o mesmo questionamento a professora C cita três contribuições que julga auxiliar no processo de aprendizagem de seus alunos: a troca entre os pares; momento em que todos podem participar e auxiliar o outro e formular conceitos a partir do concreto.

Ao passo que a professora D salienta em sua resposta que procura pensar em atividades ou jogos que envolvam os alunos no processo, levando-os a construção do conhecimento através de suas experiências.

A questão de número quatro indaga se as professoras consideram a dimensão lúdica como contribuinte nos saberes da área de Educação Física e como isso acontece.

Todas as respostas convergem para a afirmativa acima. As professoras A e B ressaltam que a Educação Física através do lúdico proporciona um aprendizado prazeroso, onde a criança interage com o meio e desenvolve habilidades.

Segundo a professora B: “A expressão corporal ajuda o aluno a se conhecer melhor, acreditar no seu potencial adquirindo mais confiança e as outras áreas do conhecimento também acabam se desenvolvendo”.

De acordo com RONCA (1989, p. 27) “O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência”.

Percebemos desse modo que brincando a criança aprende com muito mais prazer, sendo o lúdico o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem. É a oportunidade de desenvolvimento, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo.

A resposta da professora C destaca que as atividades corporais ajudam o estudante a se conhecerem melhor e assim acreditar em seu potencial, adquirindo mais confiança também nas outras áreas do conhecimento.

Segundo Paim; Bonorino (2009, p. 1):

[...] a Educação Física é uma área do conhecimento que trabalha com o corpo e o movimento como parte da cultura humana. Nessa perspectiva cultural na qual Educação Física Escolar está inserida, não se deve associar seus benefícios apenas às questões fisiológicas dos seres humanos, mas também ao seu autoconhecimento corporal, melhoria da auto-estima, e do auto conceito, entre outros.

Dessa maneira percebemos a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais, ou seja, conhecimentos.

A professora D ressalta a importância do trabalho lúdico, pois acredita contribuir na concentração, auto-estima, confiança, motricidade, lateralidade e equilíbrio nas crianças.

Também traz em sua resposta uma percepção pessoal em relação a alguns estudantes de sua turma de 3º ano Fundamental, onde constatou que crianças com bom desenvolvimento na aprendizagem também se salientam nos jogos e nas relações de grupo, ao passo que os estudantes com dificuldades na aprendizagem

se afastam também dos grupos das práticas esportivas e não conseguem obter bons resultados nessas atividades. Ainda retrata que alguns de seus alunos que apresentam dificuldades de concentração em atividades de sala de aula apresentam dificuldades em participar de atividades lúdicas que exigem a mesma habilidade.

Cabe ressaltar que o profissional pode interferir usando sua percepção para interpretar as mensagens que chegam até ele, via corpo dos alunos, tais como o distanciamento no momento de uma explicação, os conflitos durante os jogos de contato, o afastamento das atividades, a vergonha de se expor perante os colegas e assim, amenizar os problemas citados anteriormente. Ao adotar estes procedimentos, especialmente durante as atividades lúdicas ou esportivas o professor leva grande vantagem sobre as outras disciplinas escolares, que proporcionam o aprendizado apenas com o quadro, lápis e papel, por si só é uma prática motivadora e que permite abordar uma grande variedade de temas e assuntos relacionados na maioria das disciplinas, podendo promover um ensino mais desafiador e interessante para seus alunos.

As aulas de Educação Física são um espaço importante para a formação do cidadão, pois durante as atividades os estudantes ficam diante de situações que exigem a tomada de decisões rápidas, onde devem encontrar a maneira mais fácil de ultrapassar os obstáculos, fatos esses, que fazem parte do dia a dia dos seres humanos.

Devemos estar preparados para as mudanças e as exigências que temos de enfrentar, assim a Educação Física escolar tem o grande papel de educar, socializar, motivar proporcionando uma vida saudável e melhorar a qualidade de vida dos alunos.

Importante salientar ainda sobre a importância e os benefícios das atividades físicas para a saúde das crianças, sendo que o profissional de Educação Física deve agir como mediador e facilitador de conhecimentos podendo aplicar suas aulas de maneira atraente e criativa, juntamente com outros conteúdos e atividades e assim evitando a exclusão dos menos habilidosos.

A quinta e última questão indaga sobre a opinião do professor em relação aos principais limites/desafios que encontra para trabalhar a dimensão lúdica em suas aulas.

A professora A traz como resposta que o seu principal desafio é proporcionar atividades lúdicas que despertem o interesse e a curiosidade das

crianças, e que para isso é importante estar sempre pesquisando e buscando atividades que vão ao encontro desse interesse e dos objetivos propostos.

Cunha (1994, p.18) mostra que, com a aplicação do lúdico na prática pedagógica, o educador será capaz de respeitar e nutrir o interesse na criança, assim o lúdico como um recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, possibilitando ampliar de fato suas ações.

Sendo assim, o lúdico é considerado educativo quando desperta o interesse do aluno, portanto os professores precisam aproveitar o mesmo como facilitador da aprendizagem, para isso faz-se necessário incluir brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica, pois acarretará enormes contribuições para o desenvolvimento do aprender e do pensar, onde a criança consegue superar suas dificuldades de aprendizagem, aperfeiçoando o seu relacionamento com o meio em que vive.

As professoras B e C destacam como desafio em suas práticas de aula com o trabalho do lúdico o número de estudantes, considerando dificultar o desenvolvimento da atividade e contribuir para perder o foco real e objetivo proposto.

A professora D trás em sua resposta que percebe como desafio o grande número de conteúdos que na maioria das vezes os professores ficam atrelados em “vencê-los” deixando de lado as atividades lúdicas. Outro fato que destaca é a dificuldade em planejar atividades que façam ligações entre lúdico e conteúdos.

Nesta perspectiva, fica evidente que o papel do professor é de grande relevância, pois será ele quem irá selecionar jogos e brincadeiras para serem trabalhados com as crianças num planejamento consciente com objetivos bem definidos.

Ainda salienta como limites no trabalho com o lúdico o espaço físico e os materiais disponíveis para a prática dessas atividades.

Tabela 2: Resumo das respostas do questionário aplicado as professoras. As Contribuições da Dimensão Lúdica na Construção do Conhecimento e sua relação com a Educação Física Escolar. Santa Maria. 2015.

Questionamento:	Professora A	Professora B	Professora C	Professora D
1) Há quanto tempo você trabalha com Educação no espaço escolar?	Há 12 anos na área da educação, sendo 7 anos em sala de aula.	18 anos.	19 anos.	13 anos.
2) Você acha importante considerar a dimensão lúdica nas atividades para as crianças ? Por quê?	Sim, pois é através dessas atividades que as crianças desenvolvem habilidades importantes oportunizando a aprendizagem significativa e prazerosa.	Sim, por que contribui para a construção do conhecimento e desenvolvimento integral.	Com certeza, pois a criança começa a formular conceitos.	Sim, pois oportunizar maior envolvimento estudantes e entendimento dos conceitos.
3) Descreva, de que forma, em seu planejamento, as atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino-aprendizagem de seus alunos?	Através da utilização de jogos e brincadeiras, levando em consideração a idade e a realidade dos estudantes, procurando aguçar a criatividade e o prazer em aprender.	Principalmente através do jogo como uma ferramenta de aprendizagem, pois segundo Vigotsky é onde a criança expressa sua imaginação, seu corpo e cria suas próprias regras.	Através da troca entre os pares, a participação e o auxílio ao outro e a formulação de conceitos a partir do concreto.	Penso em jogo ou atividade que envolva os alunos no processo e que leve à construção do conhecimento, através de suas experiências. A interação do estudante é importante nesse processo.
4) Você acha que a dimensão lúdica pode contribuir nos saberes da área da educação Física? Como?	Sim, pois proporciona e oportuniza vivências motivadoras, contribuindo para o desenvolvimento físico, intelectual e social.	Obviamente, pois é neste brincar que estão incluídos jogos e brinquedos que oportuniza a aprendizagem, produz prazer e diverte ao mesmo tempo, produzindo habilidades.	Sim. A expressão corporal ajuda o aluno a se conhecer melhor, acreditar no seu potencial e adquirir mais confiança e assim as outras áreas do conhecimento também se desenvolvem.	Certamente. Esse trabalho é importante, pois desenvolve a concentração, a motricidade, a lateralidade, o equilíbrio, a auto-estima e a confiança no outro.

<p>5) Na sua opinião, quais os principais limites/desafios de trabalhar a dimensão lúdica em suas aulas? Por quê?</p>	<p>O desafio é o de proporcionar atividades lúdicas que despertem o interesse e a curiosidade das crianças, sendo para isso necessário a pesquisa.</p>	<p>O número de estudantes que às vezes torna a proposta inviável.</p>	<p>O número de alunos, pois com turmas muito grandes fazer material ou deslocá-los acaba perdendo o foco da atividade.</p>	<p>O desafio é o grande número de conteúdos que na maioria das vezes os professores estão atrelados em “vencer” deixando de lado as atividades lúdicas. Outro fato é a dificuldade em planejar atividades que façam ligação entre lúdico e conteúdos, como o espaço físico e os materiais disponíveis para a prática dessas atividades.</p>
---	--	---	--	---

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

No decorrer desse trabalho difundiu-se ideias a respeito da importância da dimensão lúdica no processo de ensino aprendizagem infantil, relacionando essas contribuições com a Educação Física.

Destacamos que a ludicidade é um grande laboratório no caminho para o desenvolvimento integral da criança, que merece atenção de todos os professores, pois é através das brincadeiras que a criança descobre a si mesma, o outro e constrói sua visão de mundo.

Salientamos também que é necessário que as escolas e educadores compreendam que o lúdico não é apenas um passatempo, mas sim um caminho de grande valia na aprendizagem em todas as áreas do conhecimento, inclusive na Educação Física, pois propõe problemas, cria situações, assume condições na interação, responsável pelo desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança.

De acordo com os dados e informações obtidas a partir da visão das professoras colaboradoras, constatamos que o lúdico exerce um papel fundamental na aprendizagem das crianças, pois contribui para a sua auto-estima, autonomia, atenção e concentração de uma maneira descontraída e prazerosa.

A partir do exposto pudemos concluir que a maioria das professoras reconhece no lúdico um grande aliado no desenvolvimento da aprendizagem de seus alunos, porém destacaram como limite dessa prática o número elevado de alunos e quantidade de conteúdos, o que nos faz concluir que existe o reconhecimento de suas contribuições, mas que nem todas as utilizam em sua prática diária.

Assim, compreendemos que a dimensão lúdica pode sim, ser inserida nas aulas de Educação Física Infantil de forma a proporcionar e oportunizar vivências motivadoras aos alunos com o propósito de ensino aprendizagem, para que os mesmos se interessem mais nas aulas e construam conhecimentos significativos para a sua vida.

6. REFERÊNCIAS:

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física**. 4ªed. São Paulo: Scipione, 2002.

NEGRINE, Airton. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade**. In: Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 1ª ed. Petrópolis-RS: Vozes, 2000;

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 15ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

GALLAHUE, D. e OZMUN, J.C. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 3º ed. São Paulo: Phorte, 2005.

ROSSINI, M. A. S. **Aprender tem que ser gostoso**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

Regimento Escolar – Ensino de 9 anos de duração. Escola Marista Santa Marta, 2011.

Projeto Educativo do Brasil Marista: nosso jeito de conceber a Educação Básica/ União Marista do Brasil. – Brasília: UMBRASIL, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Técnicas de pesquisa em economia e elaboração de monografias**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

BEUREN, I. M.; **Trajetória da Construção de um Trabalho Monográfico em Contabilidade.** BEUREN, I. M.; RAUPP, F. M. **Metodologia da Pesquisa Aplicável às Ciências Sociais.** In: COLAUTO, R. D.; LONGARAY, A. A.; PORTON, R. A. de B.; RAUPP, F. M.; SOUSA, M. A. B. de.; BEUREN, I. M. (Org.). **Como Elaborar Trabalhos Monográficos em Contabilidade: teoria e prática.** São Paulo: Atlas, 2008. p.46-97.

CERVO, A. L. BERVIAN, P. A. **Metodologia científica.** 5.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

RONCA P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento.** São Paulo: Edisplan, 1989.

HANAUER, F. C. **Fatores que influenciam na motivação dos alunos para participar das aulas de Educação Física.** Disponível em: <http://www.seifai.edu.br/fai/artigos/Fernando-MotivacaonasaulasdeEdFisica.pdf>, Acesso em 10 out. 2009.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: Teoria e Prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: primeiro e segundo ciclos do Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Fundamental, DF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Fundamental, DF, 1998.

PAIM, Maria Cristina Chimelo; BONORINO, Sabrina Lencina. **Importância da Educação Física escolar, na visão de professores da rede pública de Santa Maria.** Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd130/importancia-da-educacao-fisica-escolar-na-visao-de-professores.htm>>. Acesso em: 18 Dez. 2014

OLIVEIRA, Z. M. **Creches: Crianças, Faz de Conta & Cia.** Petrópolis: Vozes, 1995.

Sá, Neusa Maria Carlan. **Conceito Lúdico**. Disponível em <http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/neusa/conc_de_ludico.html>, acesso em 10 de janeiro de 2015.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **O valor do Brincar**. Disponível em: <<http://www.brinqueduca.com.br/si/site/1201?idioma=portugues>>. Acesso em: 18 nov. 2014.

CUNHA, Nylse Helena. **“Brinquedoteca: um mergulho no brincar”**. São Paulo: Maltese, 1994.

7. ANEXOS

7.1. Questões do instrumento da pesquisa

- 1)** Há quanto tempo você trabalha com Educação no espaço escolar?

- 2)** Você acha importante considerar a dimensão lúdica nas atividades para as crianças? Por quê?

- 3)** Descreva, de que forma, em seu planejamento, as atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino-aprendizagem de seus alunos?

- 4)** Você acha que a dimensão lúdica pode contribuir nos saberes da área da Educação Física? Como?

- 5)** Na sua opinião, quais os principais limites/desafios de trabalhar a dimensão lúdica em suas aulas? Por quê?