



FERNANDA APARECIDA DA SILVA RUIZ

A INSERÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA A DISTÂNCIA

PONTA PORÃ
2020

FERNANDA APARECIDA DA SILVA RUIZ

A INSERÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA A DISTÂNCIA

Projeto de Pesquisa apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão Curso I, do curso de Educação Física, como requisito de nota parcial do bimestre.

Orientadora: Prof^a. Ma. Wanessa Pucciariello Ramos

PONTA PORÃ
2020

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, sem ele eu não teria capacidade para desenvolver este trabalho, também a minha família principalmente a minha Mãe Marilene que me deu o total apoio durante todos esses anos, de quando eu mais precisei para cuidar do meu filho enquanto eu fazia todas as minhas atividades e horas de estudo.

Não há exemplo maior de dedicação do que o da nossa família minha Mãe, a minha irmã Valkiria que sempre está ao meu lado, meu filho Fernando, minha avó Rosa e meu esposo que sempre esteve comigo nos meus piores momentos de crises de choro. À minha querida família, que tanto admiro, dedico o resultado do esforço realizado ao longo deste percurso.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, a Deus, que fez com que meus objetivos fossem alcançados, durante todos os meus anos de estudos, por ter permitido que eu tivesse saúde e determinação para não desanimar durante a realização deste trabalho.

Aos professores do curso de Educação Física que me forneceram todas as bases necessárias para a realização da minha formação acadêmica, agradeço com profunda admiração pelo vosso profissionalismo.

A minha orientadora Wanessa Pucciariello Ramos pela paciência, orientações, correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional.

RUIZ, Fernanda Aparecida da Silva. **A INSERÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA A DISTÂNCIA**. Orientadora: Wanessa Pucciariello Ramos. 2020. 51 fls. Trabalho de Conclusão de Curso Licenciatura em Educação Física – Faculdades Magsul, Ponta Porã- MS, 2020.

RESUMO

A Educação Física tem sido uma ferramenta de ensino que contribui fortemente para o desenvolvimento de crianças em idade escolar, envolvendo o lúdico como instrumento pedagógico que estimula a interação e a participação dos alunos na Educação a Distância (EAD). O público-alvo foi composto de docentes que atuam no Ensino de Educação Física. A coleta de dados aconteceu por meio da utilização de questionários estruturados direcionados aos participantes. Os resultados apontam para a necessidade da escola em inserir a ludicidade nas aulas de Educação Física a distância, tendo em vista o envolvimento contínuo dos escolares durante as ações. As ações ofereceram impactos positivos, bem como elevada aceitação, permitindo o alcance dos objetivos. Concluímos que a associação entre teoria e prática é uma estratégia capaz de promover melhorias no desenvolvimento na aprendizagem dos escolares, ajudando-os a desenvolverem comportamentos, atitudes, habilidades que contribuem para seu crescimento educacional, pessoal, social e cultural.

Palavras-Chave: Atividade Lúdica; Educação Física Escolar; EAD.

SUMÁRIO

1	O LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM A DISTÂNCIA.....	10
1.1	Conceitos de Lúdico	12
1.2	O lúdico e a sala de aula	14
1.3	O Trabalho Pedagógico e a Ludicidade	16
1.4	O papel do brinqueado e do jogo no desenvolvimento infantil.....	19
1.5	O Ensino a distância	21
1.6	O lúdico no ensino a distância	23
2	A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	25
2.1	A importância da Educação Física no ambiente escolar.....	25
2.2	A Educação Física na BNCC	26
2.3	O lúdico e a Educação Física	28
2.4	O EAD na Educação Física	33
3	QUESTIONÁRIO E ANÁLISE DOS DADOS	35
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
	REFERÊNCIAS	43
	ANEXOS.....	45

INTRODUÇÃO

O cenário da Educação no Brasil vem sofrendo uma constante transformação impulsionada pela utilização das tecnologias da informação e comunicação e as novas possibilidades da Educação a Distância. Se estabelece uma base para as mudanças na forma pela qual a educação é planejada, organizada, distribuída e avaliada, movimento este acelerado em momentos como o atual que exigem um distanciamento social para frear uma pandemia de proporções inéditas na história moderna.

Dentre as soluções cogitadas, a EAD é frequentemente abordada como um complemento à capacidade do sistema de educação tradicional, porém como se tem visto nos noticiários, em um cenário no qual as pessoas mal podem sair de casa, a educação a distância tem assumido o papel de única opção viável e segura. Mas garantir o acesso, permanência e aproveitamento para um público que nem sempre dispõe de acesso aos recursos tecnológicos está acostumado ao ensino presencial, ainda é um desafio que implica em medidas que considerem este momento de transição.

Da mesma forma, existem outros fatores que dificultam a adaptação a essa, mesmo que temporária, nova realidade, como por exemplo o receio do desconhecido, uma ideia distorcida sobre o ato de estudar em casa por conta própria, dificuldade de adaptação ao AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) e dificuldade de concentração em um ambiente isolado. Esses fatores afastam os estudantes do foco no estudo e conseqüentemente da adoção integral dessa modalidade de ensino.

Este trabalho será estruturado em quatro capítulos, sendo que no primeiro abordar-se-ão os fundamentos teóricos necessários para compreensão do tema em estudo, trazendo o entendimento de autores sobre o lúdico como recurso facilitador da aprendizagem; o segundo comentará a relação do lúdico com a Educação Física; no terceiro será analisado o lúdico como forma de recurso pedagógico no ensino a distância da Educação a Distância e o quarto mostrará o lúdico especificamente como ferramenta de ensino da Educação Física através da educação a distância.

Esse trabalho se justifica pelo contexto atual da educação no Brasil e no mundo, no qual os desafios para a educação tradicional se tornaram ainda maiores

devido à pandemia do Covid-19, um vírus que obriga iniciativas de distanciamento social. Dessa forma, crianças, jovens e adultos têm sido obrigados a realizar suas atividades de estudos a partir de casa através de ferramentas de educação a distância, sejam através da internet ou da televisão.

A criança tem direito tanto a uma boa formação e educação como a um desenvolvimento livre, sem pressão, correspondente a sua faixa etária e suas peculiaridades. Alcançar ambas as coisas e combinar uma com a outra, significa criar uma situação escolar favorável ao desenvolvimento. Isso significa, ao mesmo tempo, que o direito da criança à boa formação e educação pode ser acompanhado, não apenas em âmbitos individuais, de medidas precoces de estímulo, mas também que todas as suas necessidades básicas precisam encontrar atenção nesse sentido.

Não é diferente para a disciplina de educação física, cujas atividades, em sua grande maioria exigem o contato social. É preciso então o estudo e aplicação de pesquisas que busquem alternativas que garantam o mesmo resultado para a educação a distância obtido pelo modelo tradicional, sem prejuízos à continuidade da educação nesse momento.

A metodologia lúdica se insere nesse contexto com principal objetivo propiciar ao estudante um ambiente onde ele possa vivenciar a dinâmica de um curso a distância, atingindo os mesmos níveis de estímulo e empenho oferecidos nas aulas presenciais com o contato direto com professores e colegas, mas com foco na exploração dos recursos do ambiente virtual.

Assim, essa pesquisa se justifica por ter como objetivo abordar tal tema, buscando demonstrar aquilo que já foi atingido em estudos e aplicações anteriores, realizando um compilado de informações sobre o tema a partir de uma pesquisa bibliográfica.

Assim, o problema levantado neste estudo se refere à importância da utilização do lúdico na Educação Física na educação básica em um momento que exige uma alternativa aos meios tradicionais de educação. O educador pode interagir ludicamente, introduzindo elementos novos e variados nas atividades que induzam o estudando à realização de atividades corporais que estimulem o aprendizado e diminuam as dificuldades trazidas pelo isolamento social.

A hipótese que direciona esta pesquisa é a de que os resultados obtidos por profissionais do Ensino de Educação Física que implementaram com seus alunos

atividades de Ensino a Distância obtiveram resultados que corroboram aqueles esperados pela literatura sobre o Lúdico na Educação Física a distância.

Para responder tais hipóteses, o objetivo geral desta pesquisa é analisar a relação do lúdico com o ensino a Distância de Educação Física, abordando, com base na literatura, as formas de utilizar tal abordagem, os desafios para tanto e os resultados obtidos por outros pesquisadores.

Enquanto os objetivos específicos são: Abordar pontos teóricos e conceitos sobre o lúdico no processo de aprendizagem, apresentar estudos sobre a aplicação do lúdico na Educação Física, evidenciar os resultados de pesquisas sobre a utilização do lúdico no ensino a distância, principalmente na disciplina de Educação Física e comparar os resultados da literatura com casos reais.

1 O LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM A DISTÂNCIA

A educação no Brasil teve um grande avanço quando passou por reformulações e foi promulgada a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/1996), as propostas dos PCNs, e a conseqüente divulgação das Diretrizes Curriculares Nacionais, consideradas assim como um grande avanço na educação brasileira e grande conquista para as escolas. Estes fatos fizeram com que, na década de 90 (noventa), todas as escolas do Brasil discutissem o assunto.

Alguns professores concordaram com tais diretrizes, outros não, no entanto o importante não foram os posicionamentos, mas as possibilidades de debates que se desencadearam e permitiram o repensar pedagógico.

A ludicidade, como um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que se faz com prazer, pode estar presente em diferentes situações da vida. Algumas escolas tornaram-se um local onde a criatividade e liberdade infantil são deixadas de lado e os jogos e as brincadeiras são ignorados, excluindo o aspecto lúdico da criança.

A utilização do lúdico na escola é um recurso muito rico para a busca da valorização das relações, onde as atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores já esquecidos, o desenvolvimento cultural, e, com certeza, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo, assim, a sociabilidade e a criatividade.

Almeida (2003, p. 21) diz que “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. Isso porque, quando a criança ingressa na escola, ela sofre um considerável impacto físico mental, pois, até então, sua vida era voltada aos brinquedos e ao seu ambiente familiar.

Na escola, a criança é submetida a permanecer durante muitas horas em cadeiras escolares não confortáveis e é impossibilitada de se mover livremente, pela necessidade de se submeter à disciplina escolar, ocasionando em certa resistência em ir à escola. O fato não está apenas no total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida e sim por não encontrar canalização para suas atividades preferidas.

O lúdico no processo de ensino aprendizagem traz leveza aos conteúdos estudados proporcionando ao aluno um ambiente mais prazeroso e motivador. De acordo com Vygotsky (1998) a motivação é um dos fatores principais para o sucesso

da aprendizagem. As atividades lúdicas trazem excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído já que o lúdico é eminentemente cultural e estes contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

A brincadeira no panorama sócio histórico é um tipo de atividade humana, que abrange contextos sociais e culturais, sendo assim quando situações lúdicas são propositalmente criadas pelo professor busca-se estimular a aprendizagem revelando-se então à dimensão educativa. Ao brincar a criança desenvolve seu senso de companheirismo, ao jogar com os companheiros aprende a conviver ganhando ou perdendo procurando entender regras e conseguir uma participação satisfatória.

Quando a criança brinca com outra pessoa ela pode receber estímulos e críticas, esperar sua vez e interagir de forma organizada, quando se trata de jogos a lei não deriva do poder e da autoridade, mas das regras a serem seguidas, conhecidas às normas todos têm as mesmas oportunidades, ao participar das brincadeiras a criança aprendem a aceitar as regras impostas, pois o desafio está justamente em saber respeitá-las esperar sua vez e aceitar os resultados (FONTANA, 1997).

A criança é um ser social e histórico e faz parte da família que está inserida em uma sociedade cada qual com sua cultura, em um determinado momento histórico a autoestima pode modificar-se significativamente ser fortalecida através de experiências, relações cognitivas e afetivas, conseqüentemente a interação lúdica propício amadurecimento emocional e vai pouco a pouco construindo a sociabilidade (REBERVEL, 1996).

O ato de brincar é importante para a interação social e aprendizagens porque é o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a mudar. O desenvolvimento fisiológico e psicológico da criança age como instrumento de aprendizagem, é como um exercício preparatório para vida adulta. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia do ser humano sendo reconhecido amplamente como uma das atividades mais importante para o desenvolvimento infantil, em razão disso o educador pode utilizar este meio lúdico como método de apropriação de conhecimento (DAVI, 1996).

Conforme Rebervel (1998, p. 38) o professor deve ser mediador, e proporcionar ao aluno uma forma prazerosa de aquisição de novos saberes. Ao invés de impor sua presença e seu conhecimento para classe, o professor deve proporcionar aos alunos a redescoberta do mundo. Dessa forma, o educador levará descoberta dos limites do seu eu e do seu não eu, criando e sugerindo jogos em que as crianças terão experiências conscientes da visão, do som, de contato físico, do movimento que deve ser feito para tocar ou segurar objetos. Se esta experiência é feita com segurança, o mundo externo torna-se mais real e concreto e seus limites mais claros e definidos (REBERVEL, 1996, p 38).

A adaptação dos alunos ao espaço de sala de aula e a relação entre aluno e aluno, e aluno professor devem ser incentivados e desenvolvidos no início de qualquer trabalho porque para o professor o aluno é o instrumento a ser trabalhado, e o mesmo deve ter consciência que esta pessoa é um ser que está em processo de transformação e depende dele para que tenha um bom desenvolvimento. O professor durante a interação com o aluno se modificará no momento em que ele trabalha o educando o mesmo cresce e se transforma adquirindo experiência. Quando o educador está em sala de aula não deve acreditar que apenas ensina algo para alguém mais sim que através de experiências vividas crescerá dentro de sua profissão ampliando seus conhecimentos e melhorando seu desempenho tornando-se um ser mais social.

1.1 Conceitos de Lúdico

O lúdico deve ser aplicado em todas as etapas do desenvolvimento de uma criança, principalmente na escola, onde ela vai desenvolver os aspectos motores e cognitivos, nos quais o fascínio natural das crianças pelos brinquedos serve como impulso para o processo assimilativo que é parte do conteúdo da inteligência. Nas palavras de Kishmoto:

Entendida como ação assimiladora, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características metafóricas como espontânea, prazerosa, semelhantes às do Romantismo e da biologia. Ao colocar a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva, Piaget distingue a construção de estruturas mentais da aquisição de

conhecimentos. A brincadeira, enquanto processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem. (KISHIMOTO, 2001, p. 32)

Em um ambiente de diversão, o aluno adquire asas para voar na sua imaginação, o que permite a livre criação. A brincadeira permite à criança que ela interaja com pessoas e objetos, explorando seus limites e adquirindo repertórios comportamentais/afetivos de forma reforçadora e prazerosa.

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por esta imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, por tanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente, para se adaptar a suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar". (BROUGÈRE 1997, p 97 - 98).

A brincadeira faz parte do dia a dia da criança e é através dela que a criança aprende, demonstra os seus sentimentos e suas vontades. A brincadeira é a principal atividade que responde as necessidades infantis, que permite o descobrir a si mesma e ao mundo, é ainda por meio da brincadeira que a criança cria o seu mundo imaginário e que posteriormente será reproduzido no âmbito real. Ainda segundo Kishmoto:

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, um momento para observar a criança que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Momento, esse, de aprender valores importantes, socialização e a internalização de conceitos de maneira significativa". (KISHMOTO, 2003, p. 16)

Os jogos lúdicos permitem que o educando vivencie situações que estimulem o desenvolvimento de sua identidade e autonomia. Permite a realização de atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulam as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas. Nesse sentido, Lopes afirma que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo

poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006, p.110)

No mesmo sentido, Kishimoto (2003, p.146) argumenta que “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

As brincadeiras são formas naturais da criança para se relacionar e descobrir o mundo a sua volta. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

De acordo com Vygotsky:

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. (VYGOTSKY, 1984, p. 27)

O papel do lúdico se mostra fundamental para o aprendizado da criança, como já citado acima, é importante em todas as etapas da vida do ser humano. O lúdico deve fazer parte do dia-a-dia de todos, pois adiciona prazer às conquistas de conhecimento, favorecendo o desenvolvimento de forma prazerosa, garantido também o bom convívio social.

1.2 O lúdico e a sala de aula

O lúdico na sala de aula passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. Dessa forma, a criança assume o papel de protagonista em sua história social, tendo sua

criatividade, e não sua produtividade, estimulada, passando a representar um sujeito ativo do processo pedagógico. Na visão de Kishimoto:

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 2003, p. 17).

A sala de aula representa para o aluno, principalmente para os mais novos, um ambiente diferente do que ele está acostumado. Antes de ir para escola, o tipo de convívio social que uma criança conhece é o da sua casa. O lúdico pode ajudar nesse sentido, pois cria um ambiente de adaptação e socialização para as crianças. Pozo (2003, p.70) destaca a importância do jogo na motivação da aprendizagem, segundo o autor “a utilização de atividades lúdicas como forma de facilitar o período de adaptação e socialização ao meio escolar, pois através do lúdico a criança vai se adaptando ao ambiente em que está inserido e com as pessoas que muitas vezes o compõem” (POZO, 2003, p. 70).

Porém, é importante que os professores atentem para o desenvolvimento do brincar também enquanto instrumento mediador de conhecimento e não só como uma atividade recreativa para as crianças. Assim, é necessário que aconteça uma quebra com paradigma de que o brincar é algo que não exprime seriedade e organização, mas torna-se relevante considerar que as atividades lúdicas podem acontecer em meio, ou não ao planejamento do professor.

As divergências em torno do jogo educativo estão relacionadas à presença concomitante de duas funções: 1.função lúdica: o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente, e 2.função educativa: o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O equilíbrio entre as duas funções é o jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino. (KISHIMOTO, 2001, p.19).

A valorização do lúdico em sala de aula é fundamental para que esta prática seja cada vez mais comum e presente nas escolas. E cabe aos professores a frente na implementação e manutenção de tal metodologia, que em seus planejamentos e programas de aula, devem levar aos alunos uma forma mais leve, divertida e prazerosa de aprender.

O lúdico vem como o diferencial para a educação que necessita de mudança, de novidade, de estímulo e incentivo. Trazer para as crianças e adolescentes um aprendizado que seja significativo e ao mesmo tempo leve e prazeroso é renovar o modelo de escola que temos, modificando a visão de lugar sério e chato, tornando-a um lugar mais aconchegante para os que nela passam tanto tempo. Este pode ser um pequeno e inicial passo para se superar a visão que se tem de escola, já ultrapassada, por ser desinteressante.

1.3 O Trabalho Pedagógico e a Ludicidade

Na educação infantil existem muitos desafios, pois os profissionais que nela trabalham tem como objetivo principal a formação de um ser humano, em sua totalidade, sempre respeitando as características do ambiente em que ele está inserido e suas preferências. Nesse contexto, o papel principal é do educador que tem o objetivo de criar todo o ambiente - espaços, materiais, atividades – que propiciem um aprendizado mais profundo. O educador media a construção do conhecimento, é ele quem propicia o caminho para a modificação do meio. Almeida ressalta que:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático, enquanto investe em uma produção séria de conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 1995, p. 41)

O lúdico tem benefício na construção da aprendizagem mais facilmente percebido na educação infantil, pois o brincar é algo natural da criança e acrescenta aspectos prazerosos a atividades que podem ser maçantes e entediantes. Sendo

assim, as atividades lúdicas têm outro valor para a criança, ou seja, elas se identificam mais com essas atividades. Para Luckesi (1998, p. 29) A atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros.

O jogo é, para a criança, a via para ela experimentar, organizar suas experiências, estruturar e construir sua inteligência e sua personalidade. Conforme, Kishimoto:

A criança vê no jogo uma identificação com a vida. É sua resposta a realidade que a rodeia. Jogando, ela imita o que observa e aprende sobre ela mesma e sobre o mundo. Fazendo assim, pode expressar as emoções que mostra, se está feliz ou triste. Desse modo, as atividades lúdicas são, geralmente, uma forma de auto expressão. (KISHIMOTO, 1998, p. 140)

As atividades lúdicas possibilitam a observação de muitos fatores nas crianças. E como ela faz do jogo uma identificação de sua vida, podemos conhecer melhor o aluno. No entanto, a brincadeira não pode ser considerada uma atividade complementar, mas sim uma atividade fundamental para a prática pedagógica.

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalecem as incertezas do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico (KISHIMOTO, 2003, p.14).

Desse modo, devem-se selecionar materiais adequados, o professor precisa estar atento à idade e as necessidades de seus alunos para selecionar e deixar a disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam, pelo material de que são feitos.

[...] o jogo é um fator didático altamente importante, mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a

preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado (TEIXEIRA, 1995, p.49).

O educador é mediador, possibilitando, assim, a aprendizagem de maneira criativa e social possível. Para que o ensino seja possível é necessário que o aluno e o educador estejam engajados, o educador deve ser o mediador do processo ensino-aprendizagem infantil. Segundo Brougeré, os argumentos apresentados em favor ao uso do jogo na educação poderiam ser resumidos em:

Uma melhora substancial na motivação dos alunos, dado seu envolvimento e agência no contexto de sala de aula; a necessidade de se propor outros métodos além daqueles usados no sistema tradicional, um argumento defendido especialmente por aqueles que trabalham com dificuldades de aprendizagem entre jovens; a valorização da comunicação e da interatividade entre os alunos, ocasionando o surgimento de um espírito de grupo; o jogo enquanto recurso capaz de trazer para a sala de aula a complexidade de situações reais (por meio de simulações); o jogo como dimensão concreta, auxiliar na compreensão de conceitos abstratos; a necessidade do jogador em resolver problemas, agir, decidir e ser criativo. (BROUGÈRE, 1999, p. 136)

Tal reflexão aponta a necessidade de direcionar a educação de forma que seja possível satisfazer aos interesses cognitivos dos alunos, e também ampliar as formas de incentivar o estabelecimento de relações conscientes entre os alunos e ao meio ao qual estão inseridos.

A ludicidade deve representar ser uma alternativa na metodologia usada na educação infantil, mas de forma alguma como um recurso único e exclusivo. Deve sim ser observada como uma estratégia que não prejudique a utilização de diversos outros recursos e estratégias metodológicas.

O brincar é uma das formas privilegiadas de as crianças se expressarem, se relacionarem, descobrirem, explorarem, conhecerem e darem significado ao mundo, bem como de construir sua própria subjetividade, constituindo-se como sujeitos humanos em determinada cultura. É, portanto, uma das linguagens da criança e, como as demais, aprendida social e culturalmente. (FARIA E SALLES, 2007, p. 70)

É importante também que os organismos responsáveis pelo controle da educação no país estabeleçam programas e metas para incentivar uma educação

mais voltada para a utilização do lúdico em sala de aula. Em se tratando da relação entre escola e brincar o Referencial Curricular Nacional aponta:

Metas de qualidade para que as crianças tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos os direitos a infância são reconhecidos. Visa, também contribuir para que possa realizar, nas instituições, o objetivo socializador, dessa etapa educacional, em ambientes que propiciem o acesso e a ampliação pelas crianças, dos conhecimentos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p. 06)

Nesta perspectiva, o papel do professor é estar sempre disposto a elaborar e aplicar novas práticas lúdicas que incluam o brincar em todo processo pedagógico na educação infantil, para que através de tais iniciativas, seja possível mediar à aprendizagem e o desenvolvimento da criança, colaborando na definição de sua identidade, em meio ao ambiente social que a cerca e nas formas de comunicação e linguagem a serem elaboradas por ela.

1.4 O papel do brinquedo e do jogo no desenvolvimento infantil

A brincadeira e os jogos são atividades muito importantes para o desenvolvimento da saúde física, emocional e intelectual. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Kishimoto afirma que:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO,2003, p. 15)

Assim, a brincadeira e os jogos auxiliam no processo ensino-aprendizagem, seja no desenvolvimento psicomotor, seja no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a

criatividade, etc. Segundo Piaget (1998, p.62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

No mesmo sentido, Makarenko afirma sobre a importância do jogo na vida da criança:

O jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto, daí o fato da educação do futuro cidadão se desenvolver antes de tudo no jogo, não se pode fazer uma obra educativa sem se propor um fim, um fim claro, bem definido, um conhecimento do tipo de homem que se deseja formar. E neste sentido que o modelo pedagógico mantém uma relação direta com o presente vivido. A coletividade infantil recusa absolutamente viver uma vida preparatória. Ela quer um fenômeno da vida real hoje para a criança é uma alegria real presente e não o prometido para mais tarde, recompensa em curto prazo sem contrariedade próximo. (MAKARENKO, 2001, p.152)

Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais. Para Oliveira:

O brinquedo educativo se auto define como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que, antes de seu surgimento, não eram veiculadas às crianças pelos brinquedos. Simboliza, portanto, uma intervenção deliberada no lazer infantil no sentido de oferecer conteúdo pedagógico ao entretenimento da criança. (OLIVEIRA, 1984, p. 44)

Nessa perspectiva, o brinquedo não é simplesmente um “passatempo” utilizado pelos educadores tão somente para distrair ou divertir seus os alunos, na verdade, o brinquedo deve corresponder a uma exigência natural do organismo e assim ganhar lugar de destaque na rotina escolar. O brinquedo e o jogo estimulam o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra.

Entendida como ação assimiladora, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características metafóricas como espontânea, prazerosa, semelhantes às do

Romantismo e da biologia. Ao colocar a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva, Piaget distingue a construção de estruturas mentais da aquisição de conhecimentos. A brincadeira, enquanto processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem. (KISHIMOTO, 2001, p.32)

O brincar e o jogar servem como estimulantes da observação, da busca por conhecimento sobre outros indivíduos e o ambiente em que a criança está. Através dos brinquedos, as ações das crianças dentro da escola assumem a naturalidade própria dessa atividade, assim elas testam, exploram, e de forma espontânea e criativa, aprendem. Portanto, o brinquedo é um dos fatores mais importantes das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo.

Todos os jogos são, por sua própria essência, educativos. Reserve-se, porém, o nome de jogos e de brinquedos educativos a certos jogos ou brinquedos combinados de maneira que proporcione um desenvolvimento sistemático de espírito ou inculque certos conhecimentos positivos (KISHIMOTO 2003, p. 76).

A utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que da qual as instituições e profissionais de ensino não podem mais escapar. Atividades lúdicas não devem ser explorados somente para lazer, devem ser trabalhadas como ferramentas enriquecedoras na promoção de uma aprendizagem mais dinâmica e efetiva. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

1.5 O Ensino a distância

Com a percepção e preocupação de uma nova necessidade de conciliar estudo e o mercado de trabalho aos alunos do ensino superior Dr. John Sperling fundou em 1973 o Apollo Group. Este grupo é reconhecido por seu pioneirismo no método de educação à distância nos Estados Unidos, acreditando grandemente nesse sistema de aprendizagem, foi inovando e buscando parcerias em outros

países, ampliando as oportunidades de ensino a muitos estudantes do mundo inteiro.

No Brasil a Educação à Distância apareceu por volta de 1904. Na ocasião, as instituições de ensino internacionais ofereciam cursos pagos por correspondência, ou seja, via correio, onde os alunos efetuavam o pagamento do referido curso desejado, recebia o material impresso para estudar em casa e posteriormente preenchia as atividades e as enviava para correção, nesse tempo, eram apenas o aluno e o material didático, era uma autonomia muito mais centrada no indivíduo, o qual ficava sem auxílio algum para tirar dúvidas. (MOORE, 2008)

Em 1934, surge o Instituto Universal Brasileiro, com cursos à distância, de várias áreas, no estilo de capacitação e aprimoramento, e muitos voltados para o mercado de trabalho profissional. Em 1939 surgem também o Instituto Monitor, no mesmo seguimento. Hoje estes institutos provêm de campanhas de marketing apenas nos próprios correios ou diretamente na internet. 1947 SENAC e SESC, com a colaboração de emissoras de rádios, criaram a Nova Universidade do Ar, ofertando curso via ondas radiofônicas, os alunos se inscreviam e ficaram aguardando as aulas nos horários combinados dos referidos programas, eram aproximadamente 1 hora a 1 hora e 30 minutos via rádio. (Moore, 2008, p. 26)

Nesse cenário já havia mais interação do áudio e imagem, porém, o sistema de transmissão conforme horários continuavam cronometrados. Dai em diante, com a chegada plena da internet e demais tecnologia, esse sistema de educação foi se aprimorando cada vez mais, via satélite, com transmissões ao vivo, aulas gravadas e etc, começa aí a nova geração e mais uma fase da evolução da educação à distância.

A princípio tudo que é novo, causa medo, receio e muitas vezes até preconceito, e no sistema de educação à distância não poderia ser diferente, mesmo com todo o desenvolvimento e crescimento de aquisições do conhecimento, e reconhecimento do Ministério da Educação – MEC, muitas pessoas ainda acham que, o fato de não ter um professor (presente) em sala de aula por 4 horas diárias, “não se aprende nada”. Discordamos dessa afirmação, visto que cada um de nós, somos responsáveis por nossa própria aquisição de conhecimento e aprendizagem, muitas vezes podemos estar em sala de aula, porém, por vários fatores, tipo cansaço do trabalho, distância de locomoção até a instituição, estamos em sala de aula, porém, muitas vezes apenas por estar. (Moore, 2008, p. 34)

E com a EAD, nós mesmos fazemos nossos horários de estudo, qualquer hora, local, precisando apenas de um aparelho com disponibilidade de internet, e muitas vezes nem isso, pois, também temos os livros impressos, que podemos estar estudando da mesma maneira que o acompanhamento online. O universo educacional é bem relativo, aprender é uma arte, e tal arte agi com firmeza e clareza para quem a buscar, fazer um curso seja ela graduação, pós-graduação, cursos livres e de capacitação, presencial ou a distância, tem a mesma validade e a mesma eficácia de um presencial, só depende inteiramente da disposição e dedicação do aluno. Podemos observar que os alunos da EAD destacam-se em concursos públicos e exames educacionais, que os alunos dessa geração a distância, estão se igualando e muitas vezes se sobressaindo mais e mais os da modalidade presencial.

Se formos analisar a realidade de um curso, por exemplo, de graduação, o que iremos estudar são totalmente teorias, onde o professor presencial irá ministrar aulas, resumindo o livro e conteúdo que outrora já leu, aprendeu ou memorizou, a casos em que ele faz alguns exemplos de vida reais. Mais digamos que o curso pedagogia “presencial e a distância”, há momentos teóricos e há momentos práticos para ambos, que são as questões dos estágios supervisionados, buscando sair da teoria ou igualar e aprimorar a prática, ou seja, ambas as modalidades farão os estágios, terão seus orientadores presenciais e online, haverá as correções e indagações, cobranças normais para qualquer modalidade. (Moore, 2008, p. 39)

Optar por uma modalidade específica, primeiramente dever ser levado em conta as questões de querer aprender, em segundo plano a facilidade de pagamento, comodidade de locomoção, material didático, metodologia e etc. Depois disso escolher a instituição, verificar casos de irregularidades, portarias ministerial, autorização e credenciamento perante o MEC, e referente ao curso, verificar os que são autorizados e reconhecidos pelo MEC, a pois tudo isso seja bem vindo a modalidade que você melhor se identificou, em nosso caso a EAD.

1.6 O lúdico no ensino a distância

Por meio da tecnologia o ensino a distância busca a proximidade do aluno com os professores e o ambiente institucional, por isso, o uso da tecnologia na vida do acadêmico de EAD é fortemente estimulado e a cada momento as instituições

buscam novas formas de interatividade com o seu discente (CHRISTO, et al, 2016). Como corrobora Silva (2014, p. 03)

A sociedade mudou e a escola não pode ficar à parte. Com a internet e a democratização da disseminação da informação e do conhecimento, as relações de hierarquia entre o (a) professor (a) e alunos foram abaladas, pois o primeiro perde o seu status de ser o transmissor e única fonte de conhecimento para o segundo. O desafio educacional deste século é, sem dúvida, rever as práticas pedagógicas de modo a dar conta das novas demandas do mundo globalizado e do novo perfil de aluno que surge: o do “nativo digital”.

Para Audi (2014) é inviável manter em formatos tradicionais “na medida em que mais e mais pessoas aderem à nova cultura digital”. E tratando-se novas tecnologias, geralmente, atribui-se somente ao uso de smartphones e notebooks, porém, os jogos são componentes tecnológicos de destaque, pois, atualmente, são vistos como uma das principais formas de interatividade dos jovens, e isso denota-se um nicho a ser explorado pelas instituições de ensino.

Os jogos permitem que os alunos busquem sozinhos saídas para os desafios encontrados, ou seja, de forma lúdica é possível simular situações práticas do cotidiano de um profissional (SILVA, 2014; FERREIRA et al, 2017).

2 A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

2.1 A importância da Educação Física no ambiente escolar

O professor de Educação Física deve tornar a sua aula em um momento prazeroso para todos os alunos, sem discriminação, de modo a englobar todos, dos alunos mais hábeis aos menos hábeis, atléticos ou obesos e também alunos com alguma deficiência, promovendo, deste modo, bem-estar e saúde a todos e assim gradativamente contribuir para a redução do sedentarismo. (JUNIOR, 2011)

Neste sentido, a escola é um espaço para o desenvolvimento de estratégias de promoção de atividade física e de educação para a saúde e, neste contexto, a Educação Física Escolar surge como importante ferramenta, pois muitas crianças e jovens veem nela uma das melhores oportunidades de aproximação às práticas de atividades físicas, principalmente para classes sociais menos favorecidas. (JUNIOR, 2011)

A importância da Educação Física Escolar está não somente no combate ao sedentarismo, mas, naquelas aulas ministradas principalmente no nível de ensino fundamental, melhorando o comportamento dos alunos em vários aspectos sociais, como responsabilidade, no relacionamento com os pais, autoconfiança, assiduidade às aulas e diminuição do uso de drogas. (JUNIOR, 2011; CARMO, 2014)

As atividades físicas vivenciadas na infância e na adolescência se caracterizam como importantes colaboradores no desenvolvimento de atitudes e hábitos que podem auxiliar na escolha de um estilo de vida ativo fisicamente na idade adulta. A disciplina Educação Física Escolar tem a vantagem de trabalhar diretamente sobre a plenitude do desenvolvimento humano, as suas ações não se restringem às práticas mecânicas e esportividades. (BASEI, 2013; MARTINS, 2016)

Portanto, o professor precisa compreender que existem muitas possibilidades para atingir aos objetivos e necessidades da disciplina, além de observar a importância da educação física voltada para a saúde, seguindo moldes da visão higienista do século passado. Entende que a educação para a saúde não é apenas uma disciplina escolar, mas constitui-se em um princípio de vida que atue na formação de uma consciência corporal saudável, visando a ações comprometidas e autônomas de integração biopsicossocial. (BASEI, 2013; MARTINS, 2016)

Assim, a Educação Física, a autêntica Educação Física, atende a numerosos objetivos, tanto de curto quanto de longo alcance. Os objetivos não podem se reduzir imediatamente, mas a aula de Educação Física Escolar deve estar voltada para o desencadeamento de um processo sócio educacional de caráter permanente. Os benefícios trazidos à saúde pela Educação Física poderá ser observada em um tempo futuro no qual a consciência de corpo e mente saudável e o prazer da prática corporal estará sempre presentes na vida dos educandos. (JUNIOR, 2008)

2.2 A Educação Física na BNCC

No início dos anos 1990, as propostas de Educação Física existentes sofreram um forte abalo quando suas intenções de adequação dos sujeitos à sociedade desenvolvimentista foram questionadas. Seguindo o rastro das teorias críticas, pesquisadores do campo buscaram subsídios em Saviani (1991) e Libâneo (1985) para conceber a proposta que se tornou conhecida como crítico-superadora (SOARES et al., 1992).

Seus autores defenderam que um ensino da Educação Física apoiado no materialismo histórico subsidiaria as camadas populares na sua luta pela transformação da sociedade. Mais recentemente, o ensino da Educação Física passou a tematizar as práticas corporais na escola, concebendo-as como um conjunto de práticas sociais centradas no movimento, realizadas fora das obrigações laborais, domésticas, higiênicas, religiosas, nas quais os sujeitos se envolvem, em função de propósitos específicos, sem caráter instrumental. (BRASIL, 2016, p. 100)

Retomados os passos e argumentos desse debate e a recente produção desse componente curricular, a BNCC aponta as práticas corporais como referência central para a configuração dos conhecimentos em Educação Física: brincadeiras e jogos, danças, esportes, ginásticas (demonstração, condicionamento físico e conscientização corporal), lutas e práticas corporais de aventura. Os novos aportes configuraram as práticas corporais como produtos da gestualidade, formas de expressão e comunicação passíveis de significação, ou seja, artefatos¹² da cultura produzidos por meio da linguagem corporal.

Nesse sentido, quando brincam, dançam, lutam, fazem ginástica ou praticam esportes, as pessoas manifestam sentimentos, emoções, saberes e formas de ver e

entender o mundo, passíveis de leitura, interpretação e produção. Dado seu teor expressivo, as práticas corporais materializam formas de interação dos diversos grupos que compartilham a paisagem social, intimamente relacionadas ao contexto histórico em que foram ou são criadas e recriadas. Nos jogos, esportes, lutas, ginásticas, danças... o homem também se constitui homem e constrói sua realidade pessoal e social. (SOARES, 2004)

O homem que joga se torna sujeito jogador e objeto jogado. Ainda que no ato da vivência o homem não tenha a intenção de externalizar a compreensão humana, ele, por ser sujeito de ações condicionadas e/ou determinadas socialmente, termina por expressar algo pela linguagem. No entanto, a linguagem não é só forma/conteúdo de externalização, ela também é de internalização. A linguagem não é apenas comunicação, também é denotação e conotação. A linguagem é ainda estruturação e interação de sujeitos, pois constitui o pensamento humano e estabelece relações entre os homens. (SOUZA JÚNIOR et al, 2011)

Na sua relação com o mundo, as pessoas interpretam o que está à sua volta, produzem sentidos e se manifestam em diferentes linguagens, articulando significados construídos coletivamente em sistemas de representação. As linguagens nada mais são do que práticas sociais, ou seja, formas de interação culturalmente influenciadas. Dentre elas, o conhecimento das línguas oral e escrita, das artes e das práticas corporais faz com que os seres humanos se insiram na sociedade e interajam, seja por meio de um simples diálogo, de um poema, de uma pintura ou de uma dança. (NEIRA, 2016)

Dentre as contribuições que a BNCC de Educação Física oferece, a participação do Estado na definição do que possa ser um ponto de partida para as propostas curriculares públicas, privadas e das unidades educacionais deve ser ressaltada. Os currículos das escolas brasileiras não podem mais continuar a mercê da mídia, das empresas, das editoras, dos grupos que constantemente pressionam as escolas e professores para que determinadas concepções do componente ou apenas determinados conteúdos sejam ensinados. (SOUZA JÚNIOR et al, 2011)

O Estado não pode se eximir da responsabilidade de sinalizar aquilo que todas as crianças, jovens e adultos, independentemente do lugar onde vivem e do setor da sociedade a que pertencem têm o direito de acessar. As secretarias de educação e as escolas podem olhar para esse documento e planejar as suas

propostas. A BNCC não diz qual brincadeira, dança, luta, esporte, ginástica ou prática corporal de aventura devem ser tematizados, nem tampouco como fazê-lo ou avaliá-lo. Isso cabe à escola decidir. As escolas têm que olhar para essa proposta como o início de uma discussão mais ampla. (SOUZA JÚNIOR et al, 2011)

A BNCC não pode ser todo o currículo, pois é simplesmente o começo. Qualquer projeto pedagógico ficará a dever caso se restrinja somente ao que consta no documento. Abstraindo situações didáticas a partir dos objetivos de aprendizagem, é possível visualizar atividades em que os estudantes serão postos frente a frente com as diferenças para que possam interagir e dialogar. Também analisarão as mazelas que afligem a sociedade brasileira, sendo convidados a olhá-las criticamente e posicionar-se. (NEIRA, 2016)

A BNCC convida a combater o preconceito, o tratamento desigual de gênero, de etnia, religião, classe social, condições de vida e cultura, pois está comprometida com a democracia, a sustentabilidade, a segurança e a saúde coletiva. Todas as temáticas que têm impactado a sociedade brasileira encontram-se presentes no documento. Um detalhe que não pode passar despercebido é que a BNCC não sucumbe, ela não se deixou, até o presente momento, subjugar pela força dos grupos conservadores que intencionam moldar, através dos currículos escolares, sujeitos submissos, calados, quietos, bem ao gosto do neoliberalismo e dos ditadores de plantão. (NEIRA, 2016)

2.3 O lúdico e a Educação Física

Com as várias mudanças que vêm ocorrendo durante as últimas décadas, o processo educativo também passa por adequações em diferentes aspectos como: organização, espaço físico, currículo entre outros mais. A criança, antes considerada um adulto em forma de miniatura, passou a ser vista de outra forma e o processo educativo passou pelas mesmas transformações. Desta forma, a educação foi repensada e a organização dos currículos foi sendo feita de acordo com a necessidade das crianças (MARINHO et al., 2008).

A atividade física já faz parte do ser humano, e este possui plena consciência dos benefícios que este tipo de atividade proporciona para o físico e o psíquico dos estudantes. Mas este tipo de atividade algumas vezes é distorcido no especializado

setor educativo, o qual questiona os valores que esta tem para com a criança. O questionamento não se dá pelo lado positivo do esporte em si, mas, sim, pelos valores antieducativos que o mesmo tem na formação da criança (MURCIA; GARCIA, 2005).

Assim, o jogo passou a ser reconhecido como ferramenta didática, o qual ensina e, ao mesmo tempo, traz prazer, criatividade e inovação sobre as práticas pedagógicas aproximando a criança do brincar e aprender. O jogo desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da criança, pois é através dele que ela tem a possibilidade de vivenciar de forma divertida sua criatividade no imaginar (MARINHO et al., 2007).

As aulas podem ser desenvolvidas sempre de forma prazerosa, instigante, desafiadora, propiciando que o processo de aprendizagem seja a cada dia mais interessante e que o aluno não se canse e/ou se desinteresse das aulas. Ao utilizar o jogo nas aulas de Educação Física, o professor deve ter claro quais os objetivos pretendem atingir ao final de suas aulas.

Freire (2003 apud MARINHO et al., 2007, p. 95) diz que “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”. Assim, entende-se que a ludicidade está fortemente presente na vida da criança, e é através dela que irá se desenvolver de forma ampla, em seu físico, psíquico, motor e social.

Antes de o professor utilizar determinada ludicidade como ferramenta didática, este deve planejar e selecionar jogos que atendam os objetivos e conteúdos propostos para aquela determinada faixa etária. Aspectos como grau de dificuldade, interesse do aluno, caráter desafiador, número de participantes, espaço e material, sendo estes recursos indispensáveis para um bom decorrer de aula (MARINHO et al., 2007).

No ensino fundamental os jogos esportivos estão focados no lado psicológico construtivista. Sendo baseados nos quatro princípios educativos que dão rumo ao modelo de ensino contemporâneo. De acordo com Gonzáles (1996 apud MURCIA; GARCIA, 2005, p. 145) os quatro princípios se baseiam em: “dosar de significado conteúdos e atividades, ensinar de forma que a aprendizagem faça sentido, ter significado para os praticantes e fomentar a comunicação e a interação em aula”.

Penso que as atividades lúdicas revelam e apóia o desenvolvimento do aluno. O professor precisa tomar conhecimento disso e não exercer uma pressão que ignore a fase do faz de conta, do brincar e dançar. Normalmente, são atribuídas responsabilidades muito precoces aos alunos e assumir as brincadeiras na escola é uma postura que pede muita reflexão aos educadores (FRIEDMANN, 2003).

Desta forma, percebe-se que o jogo ajuda na evolução do aluno, desenvolvendo seu lado cognitivo, motor, físico, afetivo, além de facilitar a aquisição dos valores humanos em sua formação. É um excelente meio didático, sendo utilizado para se alcançar êxito no ambiente escolar.

Portanto, o conteúdo deve estar de acordo com o desenvolvimento e aprendizagem do aluno, formando uma sequência lógica para que este possa aprender da melhor forma. O conteúdo deve estar estruturado de forma com que ele aprenda e coloque em prática no seu dia a dia. Assumindo assim, a ideia de que este deve aprender do mais simples ao mais complexo, o que se pode verificar nas turmas de ensino fundamental onde iniciam em um ciclo e este segue aumentando gradativamente a sua complexidade perante os conteúdos (MURCIA; GARCIA, 2005).

Desta forma, o jogo é um meio de ensino que engloba os três blocos curriculares: atitudinal, conceitual e procedimental. Sua atividade, de característica lúdica, possui um recurso metodológico pensado para obter informações, através das quais o aluno adquire atitudes, conceito e preceitos perante a sua vida. Desta forma o currículo se constitui em objetivos, conteúdos, métodos e critérios de avaliação (GARÓFANO; CAVEDA, 2005).

Para que as atividades tenham sentido na vida do aluno, o professor deve conhecer o mesmo, juntamente com seus interesses e necessidades, para que a aula tome um caminho prazeroso. Somente assim, o aluno conseguirá relacionar o seu cotidiano com as atividades propostas em aula.

Cada aluno é único e este aprende de acordo com suas necessidades. Desta forma, o papel do professor é proporcionar diferentes formas de jogo 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.

Os alunos nesta faixa etária de (11 a 14 anos) devem entender que o jogo está ali para ajudá-lo e/ou auxiliá-lo, e que a competição deve ser sempre saudável não havendo nenhuma forma de preconceito perante os demais. Desta forma, o que se pretende trabalhar nesta idade é a cooperação, autonomia e sua criticidade.

A Educação Física é um meio educativo que contribui para a socialização, autonomia, aprendizagem básica e expressiva, cognitiva, comunicativa e lúdica do movimento. As orientações metodológicas englobam os grupos de conceitos a serem transmitidos dentro do papel do professor e do aluno, além do planejamento metodológico e didático. O papel do professor nos jogos é o de ser animador, flexível, motivador, buscando o interesse do grupo da melhor forma. Assim, o professor deverá estimular o aluno a inventar e criar novos jogos, contribuindo para que todos sejam incluídos nas diversas situações lúdicas (GARÓFANO; CAVEDA, 2005).

Através do jogo o aluno tende a aprender a tomar decisões, formulando conceitos através da compreensão que o contexto jogo fornece. Desta forma, é necessário conhecer o jogo esportivo e suas táticas a fim de extrair o máximo possível de proveito durante o jogo. Interligando assim, inteligência, domínio e habilidades que o próprio ambiente proporciona ao aluno durante as diferentes situações de jogo.

A ludicidade pode ser praticada por todas as idades já que está inserida em todo o desenvolvimento humano. O lúdico deve fazer parte da vida do aluno e as escolas, como meio formador, devem entender primeiramente o valor que este tipo de atividade proporciona, colocando-a como elemento fundamental em seu currículo pedagógico. Esta não pode mais ser pensada como algo apenas do currículo da Educação Física, devendo ser vista e trabalhada nas diferentes matérias como, matemática, português, ciências, entre outras. O resgate da ludicidade deve fazer parte da prática pedagógica escolar (FRIEDMANN, 2003)

O brincar é fundamental para o desenvolvimento do aluno e a falta desta influenciará em sua idade adulta. Tem papel fundamental no seu desenvolvimento social, além de contribuir para a sua inteligência instigando-a criar, a imaginar e a vivenciar a situação criada. Brincar nada mais é do que uma fonte de aquisição de autonomia e equilíbrio emocional (VALENZUELA, 2005).

Desta forma, pode-se dizer que a brincadeira está diretamente ligada ao ser humano, e que esta é um importante instrumento de trabalho do professor já que ajuda no desenvolvimento de várias habilidades e capacidades da criança não só na sua infância como também em toda a sua vida.

A ludicidade fica meio que atada quando a educação se torna complexa e resistente perante a aceitação destas atividades no ambiente escolar, a brincadeira é um instrumento de prazer e aprendizagem sendo um instigante meio de formação e entretenimento para a criança (VICIANA; VALENZUELA, 2005).

De acordo com Blández (2000 apud VALENZUELA, 2005, p. 92), [...] associa-se a “brincadeira” às aulas de educação física porque nelas os alunos se “divertem”, enquanto na matemática, nas línguas etc., aprendem-se coisas “sérias” e “importantes”, em que não há espaço para o lúdico.

O jogo pode ser usado em diferentes idades, entretanto, devem ter um objetivo diferenciado a cada período da vida já que crianças e adultos tendem a ter intenções diferentes. Através do jogo, o ser humano pode desenvolver-se em diferentes situações seja no meio afetivo, social, motor e/ou cognitivo, se preparando para ser um ser social (VALENZUELA, 2005).

Portanto, os jogos e as brincadeiras devem ter uma natureza social que é necessária ao desenvolvimento integral do ser humano, sendo trabalhados como meio educativo para a satisfação dos jogadores e se acumulando em forma de aprendizado. Assim, cada um assimila a sua vida real e a guarda para um dia ser utilizada. Todavia, este tipo de brincadeira deve ter um objetivo claro para que não se torne negativo em suas condutas (VALENZUELA, 2005).

Assim, percebe-se que os jogos influenciam a vida da criança e devem ser trabalhados de forma clara através das aulas de educação física, não vendo o aluno como um aplicador da técnica e sim um aluno com sede movimentos. 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 conscientes e não um celeiro de atletas.

2.4 O EAD na Educação Física

Novos caminhos, novos conceitos, novos procedimentos, quem sabe, novos resultados, pois não existe dúvida, do modo que a realidade se mostra dentro do âmbito escolar, precisamos de mudanças que nos leve aos novos patamares de ensino-aprendizagem na educação do século XXI.

Os ambientes virtuais de aprendizagem tornaram o ensino à distância uma realidade a cada dia mais usual em nosso meio. A presença física não é mais o impeditivo para aprender, pois a internet se amplia a todos os cantos possíveis de nosso país, claro que com alguns limites técnicos, mas, sem dúvida, atendendo mais pessoas a cada momento.

O método utilizado no contexto deste estudo busca fundamentar nos alunos as capacidades necessárias à vivência em rede informatizada: (pesquisa, tomada de decisão, agregação, construção de conceito, edição, reflexão), para desenvolvimento dos conteúdos de modo crítico e coletivo, estimulando assim a mediação pelo debate construtivo e a convivência saudável.

Não se baseia, portanto, em métodos diretivos, tão comuns à realidade da Educação Física no Brasil, mas não chega aos extremismos da educação não diretiva, pois se compreende que o professor deve direcionar o debate estimulando e organizando os resultados finais, explanando os encaminhamentos, sendo que a direção dos conteúdos deve ser um caminho de reflexão, mas, com objetivos claros e abertos sempre a novas possibilidades de compreensão.

Busca-se com esta proposta o desenvolvimento da autonomia intelectual, estimulando assim a busca e o processamento crítico das informações, especificamente na área da educação física, com uma visão interdisciplinar e contextualizada, sabendo-se que a cultura corporal é o centro dos debates necessários à formação humana, cabendo à educação física, fomentar a discussão dos assuntos centrados aos hábitos da atividade física, à saúde e ao bem-estar de modo geral.

A educação física se desenvolverá na escola por meio de uma programação de atividades físicas que possam garantir ao educando a percepção integral do seu corpo, a importância do movimento para sua saúde física, intelectual e emocional, sendo uma das metas,

dessa parte da experiência escolar é que o aluno integre a sua vida, um programa individual autônomo e contínuo de atividade física, para isso será indispensável tanto a experiência das atividades físicas , quanto um conjunto de informações sobre o funcionamento do próprio corpo e seus limites, fica claro também que a programação de atividade física deverá ser acompanhada de atividades reflexivas e integradas aos demais componentes curriculares. (KUENZER, 2005, p. 122-123)

Temos as possibilidades, mas, também um problema pedagógico, pois o uso das novas tecnologias ainda precisa ser elaborado sistematicamente para atender às práticas da educação física, encontramos algumas propostas de uso desta tecnologia no âmbito das pesquisas educacionais da área.

(ZYLBERBERG, 2000, pg. 01), nos indica que “a utilização da Internet como uma possibilidade de atuar na produção e transmissão do conhecimento das questões da cultura corporal, numa perspectiva de aprendizagem para a compreensão”. O uso dos ambientes virtuais de aprendizagem via internet ampliam com certeza a compreensão dos fenômenos da cultura corporal e seu uso pode se tornar a auxiliar para a aprendizagem.

Como auxílio ao ensino presencial, podem ser trabalhados pelo professor como material de apresentação, demonstração ou simulação bem como podem ser armazenados em ambientes virtuais para que os alunos os consultem, revisando o assunto da disciplina, fazendo testes ou exercícios e novas experimentações. (MELO, 2014, p. 02)

Esclarecemos, portanto, que a educação física nesta proposta se desenvolverá por meio de um sistema misto; serão utilizadas aulas presenciais, auxiliadas por um ambiente virtual de aprendizagem, onde por meio do uso do sistema moodle e do programa exe-learning, o aluno terá à sua disposição todo o conteúdo trabalhado em sala de aula para revisão e postagem de seus trabalhos realizados na web, aumentando assim consideravelmente suas horas de estudo, este sistema possibilitará também a interação com outros alunos da classe e a construção de conteúdos colaborativos, via chat on-line e modo wiki de construção de textos.

3 QUESTIONÁRIO E ANÁLISE DOS DADOS

Após feita a pesquisa bibliográfica, foi aplicado um questionário com a professores de educação física atuantes para aceder informações sobre a utilização por parte deste da ludicidade durante suas aulas através do EAD. Segundo Gil o questionário tem as seguintes vantagens sobre as demais técnicas de coleta de dados:

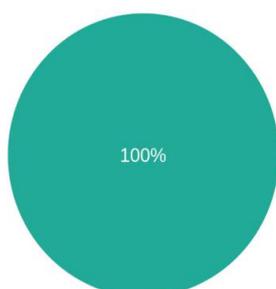
- a) possibilita atingir grande número de pessoas, mesmo que estejam dispersas numa área geográfica muito extensa, já que o questionário pode ser enviado pelo correio;
- b) implica menores gastos com pessoal, posto que o questionário não exige o treinamento dos pesquisadores;
- c) garante o anonimato das respostas;
- d) permite que as pessoas o respondam no momento em que julgarem mais conveniente;
- e) não expõe os pesquisadores à influência das opiniões e do aspecto pessoal do entrevistado. (GIL, 1999, p. 128/129)

Um ponto forte dentre os aspectos positivos do questionário é seu baixo custo de aplicação, o que faz deste um democratizador da pesquisa científica. Também elimina o viés que pode ocorrer em uma entrevista por parte do entrevistador, deixando o respondente mais tranquilo em suas respostas.

Os nove respondentes do questionário atuam no estado do Mato Grosso do Sul. Essa ocorrência está ligada ao fato de que foram escolhidos a partir de indicações entre profissionais próximos, resultando em um grupo localizado de pesquisa. Uma sugestão para pesquisas futuras ou até mesmo atualização desta é expandir o alcance deste questionário para professores atuantes em todo o país.

Em qual estado você atua?

9 respostas

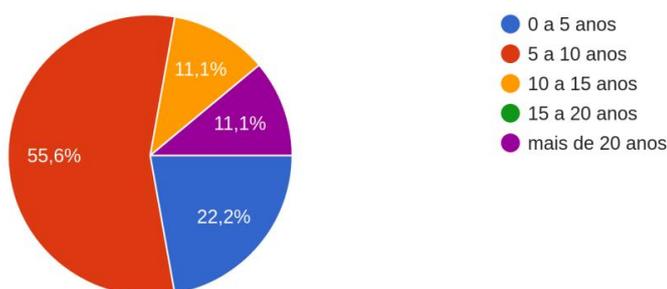


▲ 1/4 ▼

Dentre os respondentes, a maioria já possui uma experiência na área de mais de cinco anos. Sendo que somente 22,2% deles atuam a menos tempo. Como pode ser observado no gráfico 2, 55,6% dos respondentes atuam na área por um período de 5 a 10 anos.

Quanto tempo de atuação como professor de Educação Física?

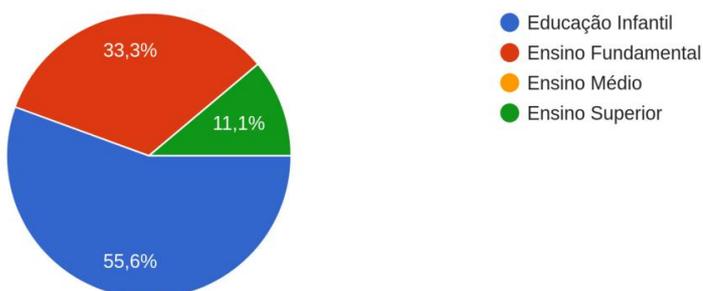
9 respostas



O gráfico 3 demonstra a fase da educação em que atuam, sendo que mais de 88% deles atuam nas fases iniciais, principalmente na educação infantil (55,6%). nenhum dos respondentes atua no Ensino Médio e 11,1% atua no ensino superior.

Em que fase da educação você atua?

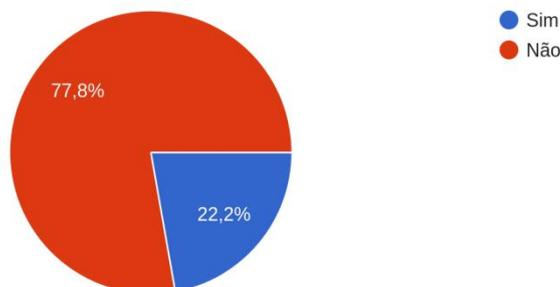
9 respostas



Quanto à especialização, o gráfico 4 demonstra uma realidade já conhecida do Ensino de Educação Física no Brasil, na qual a grande maioria dos profissionais não possui uma especialização para a área em que atuam. Dos respondentes, 77,8% afirmaram não terem uma pós graduação específica para a área em que atuam.

Possui pós graduação específica para a área em que atua?

9 respostas



Como podemos ver no gráfico 5, com relação às instituições nas quais lecionam 55,6% responderam que estas não estão preparadas para utilizar a ludicidade nas aulas EAD, mas que os mesmos utilizam a prática por ser uma ferramenta muito importante nas aulas de educação física. Trata-se de uma realidade assustadora, que nos mostra que mais da metade das instituições não está preparada para utilizar uma ferramenta tão importante no aprendizado.

Das instituições restantes (44,4%), dois terços (33,3%) estão muito preparadas para utilizar a ludicidade mesmo que precisem de maior apoio por parte de suas administrações, e um terço (11,1%) está preparada para utilizar a ludicidade no EAD mas não dispõe de materiais que facilitem a vida do educador.

A instituição na qual você leciona está preparada para utilizar a ludicidade nas aulas educação física EAD?

9 respostas

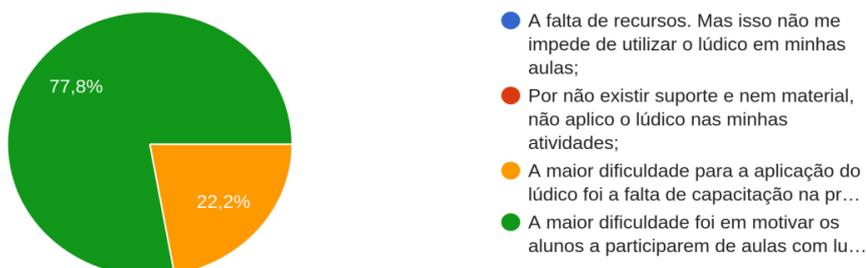


Segundo os respondentes (77,8%) a maior dificuldade na aplicação do lúdico no EAD está em motivar os alunos a participarem das aulas e se sentirem

incentivados com as atividades lúdicas, enquanto 22,2% definiram como maior desafio a falta de capacitação para atuar dessa maneira no EAD.

Quais as maiores dificuldades que você enfrenta na aplicação da ludicidade em suas atividades EAD?

9 respostas



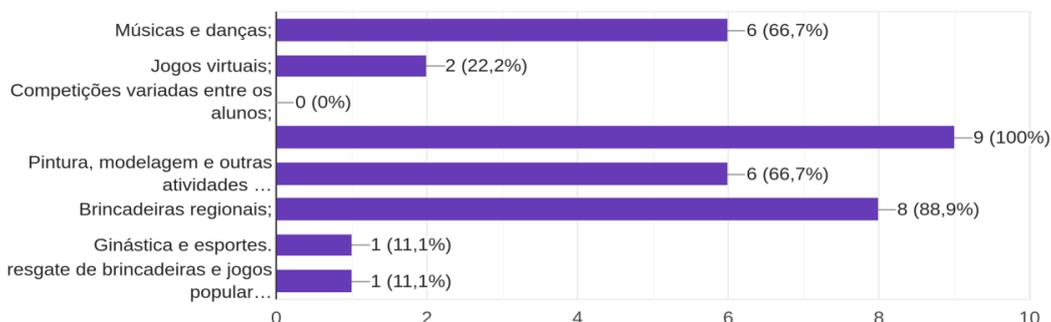
Em uma pesquisa realizada em 2007 Carneiro e Dodge mostraram que a brincadeira que as crianças mais gostam é de andar de bicicleta com os pais. Isso demonstra, entre outros fatores, a necessidade do vínculo afetivo que se concretiza e se evidencia na ludicidade.

Os pequenos passam cada vez mais tempo fora de casa e nem sempre as escolas dispõem de espaços específicos para brincar. A educação e a brincadeira são delegadas, pelos pais, à instituição, que quase sempre está preocupada em desenvolver um currículo que colabore para obtenção de êxito do aluno no vestibular.

Nesse sentido, como se pode observar no gráfico 7, os professores lançaram mão de muitas atividades diferentes sendo que as brincadeiras regionais, músicas e danças foram as mais utilizadas. Porém a única abordagem unânime foi a da utilização de atividades que fossem possíveis de serem realizadas com o uso de materiais que os próprios alunos e professores tem em casa.

Esse aspecto demonstra a preocupação e preparo dos respondentes para que não haja nenhum tipo de limitação durante as atividades. Ou seja, tentaram ao máximo não empregar o uso de ferramentas inacessíveis aos estudantes.

Qual atividade lúdica você utilizou nas suas atividades? (Marque quantas forem necessárias)
9 respostas

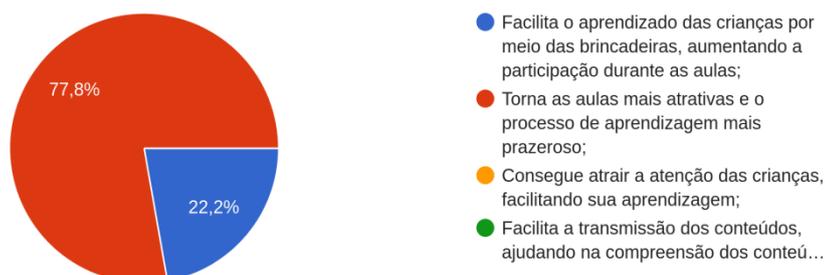


É muito importante resgatar as brincadeiras de nossa infância, porque as descobertas realizadas na ação lúdica, ajudam a estabelecer e fortalecer vínculos, resgatar o patrimônio cultural e auxiliar na criatividade.

Vivemos em uma geração dos não brincantes ou de pais que já tiveram um consumo excessivo de brinquedos e poucas interações. Para isso, alguns, pensamos em sugestões simples, apontadas no final do artigo com a finalidade de auxiliar os mais velhos a brincarem com as crianças e talvez fortalecer ainda mais os vínculos.

Assim, os respondentes na sua maioria (77,8%) entendem que o lúdico torna as aulas mais atrativas e o processo de aprendizagem mais prazeroso, enquanto o restante (22,2%) acredita que facilita o aprendizado por meio das brincadeira que aumentam a participação. Ou seja, enquanto a maioria percebe o lúdico como ferramenta que torna a aula em geral mais atrativa, outros veem o lúdico como ferramenta auxiliar para aumentar a participação em atividades isoladas.

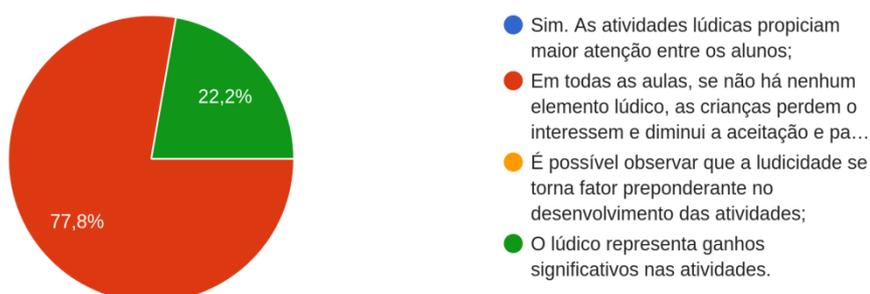
Em sua percepção, quais os benefícios da utilização do lúdico nas aulas de educação física EAD?
9 respostas



É difícil defini-lo, mas fácil identificá-lo, pois só quem brinca sabe que o está fazendo. É um momento ímpar que envolve descoberta, liberdade, interação, conhecimento de seus próprios limites e de suas possibilidades, além do desenvolvimento da imaginação. É uma atividade única e singular, mas que depende, sobretudo do tempo e das relações, isto é, supõe brincantes de brincantes.

Por essa razão, trata-se de um processo comunicacional que deve envolver pelo menos duas pessoas, permitindo a criação de vínculos. Nesse sentido, têm razão as crianças quando dizem que “brincar sozinho é muito chato” e, infelizmente, tem sido a realidade atual. Dessa forma, os respondentes na sua maioria (77,8%) entenderam que em todas as aulas o lúdico é essencial e na ausência deste, os alunos perdem interesse e diminui a aceitação das atividades e conteúdos. O restante (22,2%) percebe o lúdico trazendo ganhos significativos dentro das atividades específicas.

É perceptível o aumento de interesse dos alunos quando o lúdico é aplicado nas suas atividades?
9 respostas



Os pais, por vezes perdidos porque também não brincaram, não sabem como proceder e, nem sempre, têm repertório para fazê-lo razão pela qual oferecem tablets, celulares e videogames para entretê-los, sem ter a preocupação de orientá-los adequadamente para os perigos do uso excessivo das mídias e de grande parte das informações que circulam por ela.

Quais recursos facilitaram a utilização do lúdico nas suas atividades durante o período de pandemia Covid-19?

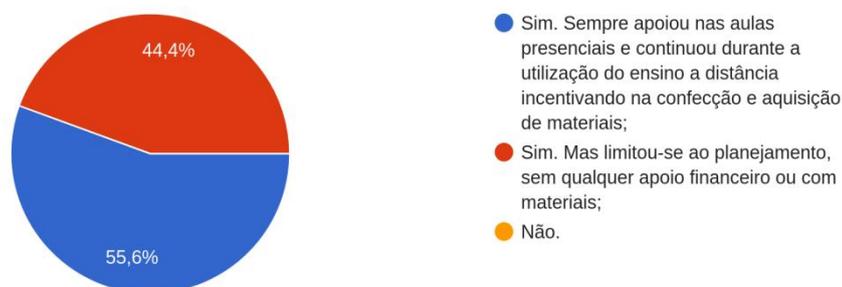
9 respostas



Ora, neste tempo de crise, de uma pandemia inesperada, o mundo sofreu uma reviravolta. Por conta de um vírus invisível a olho nu, a economia se desestruturou, e a sociedade está vivendo um verdadeiro caos na área da saúde. Extemporaneamente, todos devem ficar em casa para não aumentar a contaminação.

A instituição a qual está vinculada apoiou suas práticas utilizando o lúdico como ferramenta?

9 respostas



Por fim, o último gráfico mostra os resultados quanto ao apoio por parte das instituições para a utilização da ludicidade, sendo todos os respondentes disseram ter apoio. Sendo que 55,6% disseram sempre ter tido apoio nas aulas presenciais e que isso não mudou quando da utilização do EAD e os outros 44,4% disseram que o apoio limitou-se ao planejamento, sem qualquer suporte financeiro ou com materiais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho de pesquisa observou-se o lúdico sob olhares diferentes no qual possibilitou analisar a forma como os professores de Educação Física pensam sobre o lúdico. Duas questões foram levantadas para melhor entender o trabalho pedagógico: como é inserido o lúdico na Educação Física e o lúdico como ensino aprendizagem na Educação Física a distância.

O lúdico pode ser definido, como um estado de plenitude, espontaneidade, prazer quando o sujeito realiza uma atividade, sendo esse bem estar e prazer um sentimento interno de cada pessoa, sendo assim, uma atividade poderá ser lúdica ou não para o sujeito. No entanto, não podemos esquecer que cada autor traz uma definição de lúdico, diferenciadas umas das outras, e é por isso que muitas vezes as respostas sobre o que é lúdico, são diferenciadas. E essa variação de definições que deixa esse assunto “lúdico” complexo e confuso de se entender. O objetivo deste estudo foi buscar em teorias sobre o lúdico no âmbito das aulas de Educação Física Infantil, primeiramente o conhecimento sobre a temática lúdica, legitimada pelos autores que estudaram sobre o tema.

Para posteriormente analisar as entrevistas dos professores e saber qual a concepção de lúdico dos professores que atuam na Educação Física Infantil. Assim, entendemos que o lúdico pode sim, ser inserido nas aulas de Educação Física Infantil de forma a proporcionar e oportunizar vivências ainda mais motivadoras aos alunos em geral, com o propósito de ensino aprendizagem, para que os alunos se interessem mais nas aulas, e a partir daí consigam compreender os conteúdos das aulas de Educação Física a distância.

Enfim, finalizamos este estudo com intuito que este possa contribuir com professores e futuros professores, que buscam a melhora da concepção ou compreensão do lúdico e como se apropriar deste corretamente em suas aulas, buscando sempre a transcendência, sejam elas presenciais ou a distância.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Tânia Sofia Lobato da Costa. Importância do brincar. Relatório do projeto de investigação Mestrado em Educação Pré-Escolar. Instituto Politécnico de Setúbal, Portugal, 2014.

ANJOS, Jairo Alves dos. A importância das atividades lúdicas nas aulas de educação física no processo ensino aprendizagem. 2013. 45 p. Trabalho de Conclusão de Curso (monografia) - Universidade de Brasília, Programa Pró-Licenciatura, Ariquemes, Roraima, 2013.

BÖHM, Natália Vasconcelos da Silveira; TOIGO, Adriana Marques. A dança nas aulas de educação física: a visão de alunos e professores das 5a e 6a séries de uma escola municipal de Canoas, RS. Cippus – Revista de Iniciação Científica, v. 1, n. 2, p. 158-169, 2012.

BRASIL. Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que certifica as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF: 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 23 out. 2020.

CONDESSA, Maria Isabel. A prática física e desportiva no 1o ciclo do ensino básico: falando de modelos sustentáveis para a Educação e Saúde. Revista Contexto e Educação, ano 34, n. 108, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7ª Ed. São Paulo: Cortez. 2003.

MOTA, Assislene Barros da; ANDRADE, Keila Maria de Alencar Bastos. O lúdico como prática pedagógica no ensino de matemática. Ensino de Matemática em Debate, v. 4, n. 1, p. 37-51, 2017.

QUEIROZ, Ana Patrícia Cavalcante. A formação de professores de educação física em desenvolvimento da criança: análise documental em duas universidades públicas do estado do Ceará. 2014. 153 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real. 2014.

RICARDO, Luiza Isnardi Cardoso; ROMBALDI, Airton José; OTTE, Jorge; PEREZ, Ana Cristina Alves; AZEVEDO, Mario Renato. Associação entre apoio social e atividade física no lazer em escolares do ensino médio. Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde, v. 18, n. 2, p. 168-176, 2013.

SAMPAIO, Adelar Aparecido; WILHELMS, Egon. Implicações na prática pedagógica da educação física pela ausência da quadra de esportes coberta. Revista Biomotriz, v. 11, n. 2, p. 31-51, 2017.

SEVERINO, Claudio Delunardo; PORROZZI, Renato. A ludicidade aplicada à educação física: a prática nas escolas. Revista Práxis, ano II, n. 13, 2010.

SEABRA, André. A atividade física em crianças e adolescentes. Um comportamento decisivo para um estilo de vida saudável. *Revista Factores de Risco*, n. 44, p. 9-20, 2017.

SILVA, Rodrigo Sinnott; SILVA, Ivelissa da; SILVA, Ricardo Azevedo da; SOUZA, Luciano; TOMASI, Elaine. Atividade física e qualidade de vida. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 15, n. 1, p. 115-120, 2010.

SILVESTRE, Caroline; ALMEIDA, Joseane; CONCEIÇÃO, Maria Hosana; ALBUQUERQUE, Olga Maria. Análise de promoção das práticas corporais e atividade física propostas pelo Programa Saúde na Escola nas escolas de Samambaia/Distrito Federal. *Atas CIAIQ*, v. 2, p. 1645-1652, 2016. 2019.

SOUZA, Rodrigo Pereira. Os benefícios da prática de atividade física e os riscos do sedentarismo em: crianças e adolescentes, no adulto e no idoso. *Cinergis*, v. 11, n. 1, p. 52-59, 2010.

UCHOGA, Liane Aparecida Roveran; ALTMANN, Helena. Educação física escolar e relações de gênero: diferentes modos de participar e arriscar-se nos conteúdos de aula. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 38, n. 2, p. 163-170, 2016.

YIN, Robert K. *Pesquisa qualitativa do início ao fim*. Porto Alegre: Penso, 2016.

ANEXOS

Anexo 1 - Questionário

01/12/2020

Termo de Consentimento

Termo de Consentimento

https://docs.google.com/document/d/1sCfwJpVVlkH1tDnKgKqusFWdfjgIA_5c-JuZTrp3fzo/edit?usp=sharing

***Obrigatório**

1. Endereço de e-mail *

2. Li e concordo com o termo de consentimento dessa pesquisa?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

A inserção do lúdico na Educação Física a distância

ASSINALE DENTRE AS ALTERNATIVAS A MELHOR OPÇÃO QUE SINALIZE SUA INTERPRETAÇÃO PARA PARA OS CONCEITOS ABAIXO INDICADOS:

01/12/2020

Termo de Consentimento

3. Em qual estado você atua?

Marcar apenas uma oval.

- Acre (AC)
- Alagoas (AL)
- Amapá (AP)
- Amazonas (AM)
- Bahia (BA)
- Ceará (CE)
- Distrito Federal (DF)
- Espírito Santo (ES)
- Goiás (GO)
- Maranhão (MA)
- Mato Grosso (MT)
- Mato Grosso do Sul (MS)
- Minas Gerais (MG)
- Pará (PA)
- Paraíba (PB)
- Paraná (PR)
- Pernambuco (PE)
- Piauí (PI)
- Rio de Janeiro (RJ)
- Rio Grande do Norte (RN)
- Rio Grande do Sul (RS)
- Rondônia (RO)
- Roraima (RR)
- Santa Catarina (SC)
- São Paulo (SP)
- Sergipe (SE)
- Tocantins (TO)

01/12/2020

Termo de Consentimento

4. Quanto tempo de atuação como professor de Educação Física?

Marcar apenas uma oval.

- 0 a 5 anos
- 5 a 10 anos
- 10 a 15 anos
- 15 a 20 anos
- mais de 20 anos

5. Em que fase da educação você atua?

Marcar apenas uma oval.

- Educação Infantil
- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Superior

6. Possui pós graduação específica para a área em que atua?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

01/12/2020

Termo de Consentimento

7. A instituição na qual você leciona está preparada para utilizar a ludicidade nas aulas educação física EAD?

Marcar apenas uma oval.

- Não. Existe uma grande carência de material virtual, como plataforma e jogos eletrônicos ou vídeos voltados para o tema;
- Sim. Mas não dispõe dos materiais que facilitem o trabalho do educador;
- Sim, está muito preparada, mas precisa de mais apoio e investimento por parte da administração.
- Não. Mas como a ludicidade é um ferramenta extremamente importante, é papel do educador preparar os aspectos lúdicos de suas aulas, independente do material fornecido pela instituição.

8. Quais as maiores dificuldades que você enfrenta na aplicação da ludicidade em suas atividades EAD? *

Marcar apenas uma oval.

- A falta de recursos. Mas isso não me impede de utilizar o lúdico em minhas aulas;
- Por não existir suporte e nem material, não aplico o lúdico nas minhas atividades;
- A maior dificuldade para a aplicação do lúdico foi a falta de capacitação na preparação de material audiovisual e virtual;
- A maior dificuldade foi em motivar os alunos a participarem de aulas com ludicidade sendo que estão isolados em suas casas.

9. Qual atividade lúdica você utilizou nas suas atividades? (Marque quantas forem necessárias) *

Marque todas que se aplicam.

- Músicas e danças;
- Jogos virtuais;
- Competições variadas entre os alunos;
- Jogos motores adaptados à faixa etária;
- Pintura, modelagem e outras atividades artísticas de alguma forma envolvam a atividade física;
- Brincadeiras regionais;

Outro: _____

01/12/2020

Termo de Consentimento

10. Em sua percepção, quais os benefícios da utilização do lúdico nas aulas de educação física EAD? *

Marcar apenas uma oval.

- Facilita o aprendizado das crianças por meio das brincadeiras, aumentando a participação durante as aulas;
- Torna as aulas mais atrativas e o processo de aprendizagem mais prazeroso;
- Consegue atrair a atenção das crianças, facilitando sua aprendizagem;
- Facilita a transmissão dos conteúdos, ajudando na compreensão dos conteúdos;

11. É perceptível o aumento de interesse dos alunos quando o lúdico é aplicado nas suas atividades? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim. As atividades lúdicas propiciam maior atenção entre os alunos;
- Em todas as aulas, se não há nenhum elemento lúdico, as crianças perdem o interesse e diminui a aceitação e participação nas atividades;
- É possível observar que a ludicidade se torna fator preponderante no desenvolvimento das atividades;
- O lúdico representa ganhos significativos nas atividades.

12. Quais recursos facilitaram a utilização do lúdico nas suas atividades durante o período de pandemia Covid-19? *

Marcar apenas uma oval.

- Já utilizava o lúdico nas aulas presenciais, somente mantive o mesmo tipo de atividade;
- Utilizei materiais e brinquedos que eram de fácil acesso pelos estudantes;
- Realizei atividades nas quais os alunos construam as próprias ferramentas para seus exercícios;
- Realizei somente atividades que fossem possíveis de se realizar com materiais que se tem em casa para uso do dias a dia;

01/12/2020

Termo de Consentimento

13. A instituição a qual está vinculada apoiou suas práticas utilizando o lúdico como ferramenta? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim. Sempre apoiou nas aulas presenciais e continuou durante a utilização do ensino a distância incentivando na confecção e aquisição de materiais;
- Sim. Mas limitou-se ao planejamento, sem qualquer apoio financeiro ou com materiais;
- Não.

14. Descreva sua experiência com o lúdico em atividades a distância de educação física. *

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários