

A IMPORTÂNCIA DO CONHECIMENTO LÚDICO NA FORMAÇÃO ACADÊMICA DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

DIOGO MARIANO HILDEFONSO¹

COLORADO DO OESTE – RO – BRASIL

diogo_hildefonso@hotmail.com

RESUMO: As discussões sobre uma postura educativa que contempla a ludicidade acentuam-se no atual contexto escolar, ampliando as possibilidades de que aluno aprenda através de uma prática significativa, contextualizada e dinâmica. Nesse artigo: “A importância do conhecimento lúdico na formação acadêmica investiga conceitos, fundamentos e práticas da ludicidade, utilizando-a como um veículo imprescindível para trabalhar a expressividade, afetividade, bem como sociabilidade e psicomotricidade, de forma que facilite o desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem da criança e o seu pleno desenvolvimento cognitivo, físico, emocional e social, ou seja, o desenvolvimento integral. Para atingir esse objetivo, a educação “lúdica” procura e ajuda formar a personalidade do indivíduo, desenvolvendo sua criatividade, permitindo-lhe conquistar sua identidade e seu equilíbrio. A atividade lúdica, portanto é de suma importância, principalmente ao professor de Educação Física que precisa contextualizar esses conceitos na docência. Para essa pesquisa, o método utilizado foi o bibliográfico, através de autores conceituados e das leis que regem a Educação Física. Pretende-se comprovar que a ludicidade não pode ser encarada como secundária, deve sobretudo, obter lugar de destaque na escola, a fim que os educandos sintam o prazer da descoberta e se tornem protagonistas ativos e envolvidos no processo ensino-aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Formação, Ludicidade, Aprendizagem, Aluno e Professor.

INTRODUÇÃO

O Referencial Curricular Nacional de Educação Física traz uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos. Incorpora de forma organizada as principais questões que o professor deve considerar no desenvolvimento de seu trabalho.

Sabe-se que os jogos e as brincadeiras possibilitam aos alunos incorporarem novos valores, nas quais se fundamentam no o respeito às diferenças individuais, o trabalho em equipe, as convivências democráticas inseridos; o respeito à pluralidade cultural; utilizando diferentes tipos de linguagem, garantindo ao educando aprender a partir daquilo que já sabe. Isto implica em assumir por parte do professor uma nova postura em relação à prática educativa, na qual a mesma hoje não pode ser concebida apenas como conteudista, fragmentada e distante da realidade dos alunos. Para Piaget, (1994. P, 158), “*os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve*”, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar coisas, o que exige uma adaptação mais completa, numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação.

A escola de hoje deve garantir aos educandos aprenderem através do lúdico, jogos,

¹ Professor Graduado em Educação Física pela (ULBRA) e pós graduado em Didática e Metodologia do Ensino superior pela (FAROL). Endereço: Rua: São Paulo 4351- CEP 76993-000 Colorado do oeste- RO-Brasil.

brincadeiras, cantigas de roda, músicas já conhecidas, textos reflexivos, pinturas, danças, análise de imagens e outros que são considerados como instrumentos pedagógicos facilitadores de processo ensino-aprendizagem, pois, possibilita ao aluno desenvolver a ação criadora, problematizar situações reais e encontrar soluções conjuntas para os desafios propostos. Pretende-se nesse trabalho investigar a importância do conhecimento lúdico na formação acadêmica do professor de Educação Física, para que ele incorpore em suas estratégias: o jogo, o esporte, a ginástica e a luta, garantindo uma prática que contemple a ludicidade.

BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO BRASIL

A disciplina de Educação Física passou por significativas mudanças para se encontrar no nível que esta se apresenta nos dias atuais. No século passado, era vinculada às instituições militares e a classe média. Favorecia a educação do corpo tendo como meta a construção de um físico saudável e equilibrado organicamente, sem que fizesse qualquer esforço físico para não igualar ao serviço escravo. Após longo debate, em 1961, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação garante a obrigatoriedade da Educação Física para o Ensino Fundamental e Médio, seus objetivos e práticas pedagógicas. Em 1964, a tendência tecnicista prioriza a formação de mão de obra qualificada.

Nos anos 70, a Educação Física ganha funções importantes para a manutenção da ordem e do progresso. Na década de 80 os efeitos desse modelo começaram a ser sentidos e contestados levando a ter uma profunda crise de identidade nos pressupostos e no próprio discurso da educação física. O enfoque passou a ser o desenvolvimento psicomotor do aluno. O campo de debates se fertilizou e as primeiras produções surgiram apontando o rumo das novas tendências da Educação Física: a criação dos primeiros cursos de pós-graduação, o retorno dos professores doutorados fora do Brasil, as publicações de um número maior de revistas e livros, congressos e eventos dessa natureza. Ocorreu uma mudança de enfoque da área quanto aos seus objetivos.

Nas escolas, embora já seja reconhecida como uma área essencial, a Educação Física precisa percorrer um longo caminho para que seja vista na sua plenitude, sendo capaz de ser referência importante que propicie a seus alunos uma experiência de aprendizagem peculiar ao mobilizar aspectos afetivos, sociais, éticos e de sexualidade de forma intensa e explicativa, o que faz do professor dessa área um conhecedor de seus alunos. A Lei de Diretrizes e Bases de 20 de dezembro de 1996, busca integrar a Educação Física na proposta pedagógica da escola, sendo componente Curricular da Educação, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar. Atualmente, busca-se uma superação para que se considere também as dimensões cultural, social política e afetiva, presentes no corpo vivo, isto é, no corpo das pessoas, que interagem e se movimentam como sujeitos sociais.

CONCEITUANDO: BRINCADEIRAS E JOGOS

São muitas as referências ao uso das brincadeiras e dos jogos no Brasil. Ao longo dos anos, as práticas na educação de crianças e jovens são cada vez mais permeadas de atividades lúdicas. Para VIGOTSKY, (1984, P.34): “A escola e, principalmente a Educação Infantil deveriam considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento das crianças. O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, aquilo que na vida real passa despercebido por ser natural, torna-se regra quando trazido para a brincadeira”.

Diante dessas evoluções, convencionou-se chamar os jogos, as brincadeiras e a utilização de brinquedos na educação como atividade lúdica. Embora alguns autores utilizarem essa terminologia como sinônimo na educação, outros autores estabelecem diferenças entre cada um desses elementos.

BRINCADEIRAS

Ao buscarmos o conceito no dicionário de brincadeira encontraremos a definição “ato de brincar, divertimento, gracejo”. O desenvolvimento da criança além dos estágios biológicos e cognitivos, também acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

Vigotsky, (1984. P, 65) deixa claro que: “A brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal, ao promover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa em seus desejos e internaliza as regras sociais”. Nesse sentido, as concepções sócio interacionistas partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regra, sendo assim, o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem, permitindo a apreensão dos conteúdos porque colocam os sujeitos diante da impossibilidade de resolver, na prática, as suas necessidades psicológicas.

Para Oliveira, (2007. P, 31), *o ato de brincar contribui para o processo de apropriação de conhecimento*. Ao ato de brincar, a criança conhece propriedades dos objetos, ao mesmo tempo em que consegue se colocar na posição do outro.

JOGOS

O conceito de jogos de acordo com a WIKIPÉDIA, (2012, P. 01): “Jogo é toda e qualquer atividade em que as regras são feitas ou criadas num ambiente restrito ou até mesmo imediato. (...) São atividades estruturadas ou semi estruturado, normalmente praticado com fins recreativos e, em alguns casos, como instrumento educacional”.

Para Antunes, (2002. P, 34), *“o jogo pode ser considerado uma metáfora da vida, pois envolve manobras, oscilação, balanço, entre outras situações que fazem presentes na vida real”*. A situação imaginária que os jogos proporcionam, segundo Vygotsky, (1991. P, 45), *força a criança a encontrar respostas para aquilo que vivência*. Nesse momento ela utiliza o jogo não somente como uma representação do que viveu, mas uma vivência única.

Os jogos e as brincadeiras passam a ser visto como conhecimento feito e também se fazendo. É educativo, e exige o seu uso de modo intencional e, sendo assim, requer um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos matemáticos e culturais; sendo assumido com a finalidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer novas relações sociais a partir do que já sabe.

Para KISHIMOTO, (1998. P, 22): “Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo”. Para garantir o jogo educativo, o professor precisa estar atento as necessidades de seus alunos e procurar atividades desafiadores e interessantes que permita a criança o seu desenvolvimento integral, de forma natural e saudável.

INFLUÊNCIAS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO PROCESSO EDUCATIVO

As atividades lúdicas escolhidas pelos professores, além de oportunizarem diversão e aprendizado como própria função pedagógica, devem considerar, também, o relacionamento das pessoas envolvidas. É através do brincar que a criança constrói sua aprendizagem acerca do mundo: em que vive, se relaciona e a cultura em que está inserida. Por isso, cada vez mais os pesquisadores recomendam que os jogos ocupem um lugar de destaque. Para FERREIRO,

(2001. P, 08):

[...] as mudanças necessárias para enfrentar sobre bases novas a alfabetização inicial não se resolvem com um método de ensino, nem com novos testes de prontidão, nem com novos materiais didáticos. E, sobretudo, preciso mudar os pontos por onde nós fazemos passar o eixo central das nossas discussões.

Sendo que os jogos educativos estimulam e muito os alunos na parte de socialização. Se desejamos formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção dos jogos, pois ler e escrever, não é simplesmente emaranhar palavras, e sim, expressar ideias, conceitos, tornar isso uma forma de linguagem, é fazer do indivíduo ser conhecedor do mundo, podendo este participar de sua construção. E o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento e, para isso, precisa estar preparado.

Para Friedmann, (1996. P, 75) *“o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação”*. Atualmente o jogo não pode ser visto e nem confundido apenas como competição e nem considerado apenas imaginação. 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. Segundo Vigotsky, (1991. P, 110), *o brinqueado cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, aquilo que na vida real passa despercebido por ser natural, torna-se regra quando trazido para a brincadeira*. As escolas têm que buscar de todas as maneiras cativar ao aluno, e isto deve ser realizado desde os primeiros anos de estudos, ou seja, procurar deixar as crianças cada vez mais interessadas pela aprendizagem.

Enfatiza que é através da fala que a criança representa seu mundo e aprende na escola a partir do que já sabe. Segundo essa teoria as crianças possuem a capacidade de resolverem os problemas mais complexos quando há intervenção do professor no trabalho em que está sendo desenvolvido, levando-os a avançarem nas suas hipóteses de aprendizagem e posteriormente resolvê-los sozinho, pois parte do conhecimento prévio para o saber elaborado. Conforme ainda o autor Vigotsky, (1991. P, 110),:

É no brinqueado que a criança aprende agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. Os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação a aquilo que ela vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo a que ela vê.

Este interesse se torna ainda mais interessante quando a aprendizagem está ligada aos jogos. Pois utilizando os jogos como instrumentos de estudos, eles acabam envolvendo-se no processo de integrar as crianças, de uma maneira divertida.

É fundamental mostrar que estudar também é divertido, criatividade e sociabilidade. O lúdico é um trabalho de ação pedagógica com enfoque no desenvolvimento e construção da linguagem, gesto, sons, imagens, fala e escrita, cuja prática pedagógica se apresente em forma de propostas de jogos e brincadeiras que permitam à criança tomar decisões, raciocinar rápido e ser criativa.

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: NA DIREÇÃO DA CONSTRUÇÃO DE UMA NOVA IDENTIDADE

Embora numa aula de Educação Física os aspectos corporais sejam mais evidentes, mais facilmente observáveis, e aprendizagem esteja vinculada a experiência prática, o aluno precisa ser considerado como um todo no qual aspectos cognitivos, afetivos e corporais estão inter relacionados em todas as situações. De acordo com o PCNs de Educação Física, (1997, P. 22):

Não basta a repetição de gestos estereotipados, com vistas a automatizá-los e reproduzi-los. É necessário que o aluno se aproprie do processo de construção de conhecimentos relativos ao corpo e ao movimento e construa uma possibilidade autônoma de utilização de seu potencial gestual. O processo de ensino e aprendizagem em Educação Física, portanto, 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.

É fundamental para essa perspectiva da prática pedagógica da Educação Física o desenvolvimento da noção de historicidade da cultura corporal. É preciso que o aluno entenda que o homem não nasceu pulando, saltando, arremessando, balançando, jogando etc. todas essas atividades corporais foram construídas em determinadas épocas históricas, com respostas a determinados estímulos, desafios ou necessidades humanas

Todo processo pedagógico deve ter enunciados os seus princípios norteadores, onde sugeridas temáticas a partir das quais o professor poderá selecionar conteúdos que devem emergir da realidade dinâmica e concreta do mundo do aluno. Tendo em vista uma nova compreensão dessa realidade social, um novo atendimento que sugere o senso comum, o professor orientará, através dos ciclos, uma nova leitura da realidade pelo aluno, com referências cada vez mais amplas. De acordo com Coletivo de Autores, (1993, P. 87):

Os conteúdos selecionados, organizados e sistematizados devem promover uma concepção científica de mundo, a formação de interesses e a manifestação de possibilidade e aptidões para conhecer a natureza e a sociedade. Para isso, o método deve apontar o incremento da atividade criadora e de um sistema de relações sociais entre os homens.

A prática da Educação Física na escola poderá favorecer a autonomia dos alunos para monitorar as próprias atividades, regulando o esforço, traçando metas, conhecendo as potencialidades e limitações e sabendo distinguir situações de trabalho corporal que podem ser prejudiciais. Sobre esse assunto, os PCNs de Educação Física (2001, P. 33) enfatiza:

O processo de ensino e aprendizagem em Educação Física, portanto, não se restringe ao simples exercício de certas habilidades e destrezas, mas sim de capacitar o indivíduo a refletir sobre suas potencialidades corporais e, autonomia, exercê-las de maneira social e culturalmente significativa e adequada.

No entanto, a repetição pura e simples, realizada de forma mecânica e desatenta, além de ser desagradável, pode resultar num automatismo estereotipado. Dessa forma, em cada situação, é necessário que o professor analise quais dos gestos envolvidos podem ser realizados automaticamente sem prejuízo de qualidade, e quais solicitam a sua atenção do aluno e controle da sua execução. Os PCNs de Educação Física (2001. P, 83) valoriza a diversidade e a diferença:

Ao distribuir, ao longo do planejamento, atividades com ênfase nas capacidades de equilíbrio, força, velocidade, coordenação, agilidade e ritmo de forma equitativa, ou que exijam que diferentes habilidades sejam colocadas em praticas, o professor viabiliza que as características individuais sejam valorizadas.

Nas atividades competitivas as competências individuais se evidenciam e cabe ao professor organizá-las de modo a democratizar as oportunidades de aprendizagem. É utópico pretender que todos os avanços de aprendizagem sejam homogêneos e simultâneos entre os alunos, uma vez que a diversidade traduz é um fator real. A aula de Educação Física tem o poder de transformar essas desigualdades em diferenças de forma proveitosa. De acordo com os PCNs (2001. P, 85) *“a pluralidade de ações pedagógicas pressupõem que o que torna os alunos iguais é justamente a capacidade de se expressarem de forma diferente.*

Sabe-se que na realidade das escolas brasileiras o espaço disponível para a prática de todas as possibilidades que a disciplina de Educação Física apresenta, não é na sua maioria adequada, cabe ao professor a criatividade para potencializar o uso nos espaços já disponíveis e até mesmo buscar novos ambientes dentro da escola para qualificar sua metodologias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Abordar o tema peculiar, se fez importante porque é fundamental que o professor que trabalha nesta área conheça todo o contexto histórico, principalmente por hoje ser resgatada e reconhecida como um instrumento importantíssimo para a formação física, orgânica, mental e até moral das crianças.

A brincadeira é uma ação natural da vida, no momento em que brinca a criança trabalha com diversos aspectos como, físico, motor, emocional, social e cognitivo, se constituindo um importante elemento no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto podemos ressaltar que o lúdico é uma dimensão significativa a ser explorada pelos profissionais, especificamente o Professor de educação Física. Nesse sentido, diferentes autores abrem discussões em torno dos estudos sobre brincadeiras e jogos, possibilitando aos educadores uma séria reflexão sobre como ensinar a partir do lúdico, e como garantir aos educandos a aprender brincando; criando situações desafiadoras. Enfim, este trabalho busca dar suporte alternativo aos professores, subsidiando a ação educativa, a fim que a escola passe oferecer uma educação criativa, dinâmica, responsável e comprometida com a aprendizagem dos educandos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogo e a Educação Infantil - Falar e Dizer / Olhar e Ver / Escutar e Ouvir.** Petropolis-RJ, 6ª edição, Vozes. 2002.

Coletivo de Autores. **Metodologia do Ensino de Educação Física.** São Paulo: Cortez. (Coleção Magistério 2º Grau. Série formação do professor), 1993.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo.** 12.ed. MEC. Programa de Formação de Professores Alfabetizadores. Brasília: 2001.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Aprender, o Resgate do Jogo**. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 1998.

LDB – **Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional 9394/96**. Brasília: 1996.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: **Aprendizado e desenvolvimento ? Um processo sócio-histórico**. 3. ed. São Paulo: 2007.

PCNs. **Parâmetros Curriculares nacionais: Educação Física**/ Ministério da Educação.

PIAGET, Jean. **O Juízo Moral na Criança**. Rio de Janeiro. São Paulo, Summus, 1994.

VIGOTSKY, Lênin. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

enciclopédia coletiva universal, **Wikipédia**: acesso setembro de 2013.