

COMPREENSÕES DE PROFESSORES DO CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA SOBRE O PAPEL DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL

TEACHER TRAINER: UNDERSTANDINGS TEACHER COURSE OF BACHELOR OF PHYSICAL EDUCATION ON THE ROLE OF THE PLAYFULNESS IN BASIC EDUCATION

João Batista Melo Alencar Sobrinho¹
Rita Buzzi Rausch²

RESUMO: A ludicidade no ambiente escolar permite a ampliação da aprendizagem dos estudantes. A forma com que o professor de Educação Física compreende a ludicidade no processo educativo é essencial ao desenvolvimento de práticas pedagógicas significativas que visam à formação integral da criança. Com esse enfoque o presente estudo teve como objetivo analisar as compreensões dos docentes formadores de professores dos cursos de Educação Física do Município de Blumenau, sobre a importância da ludicidade nos processos de ensinar e aprender Educação Física no Ensino Fundamental. A coleta de dados foi realizada em duas universidades do Município de Blumenau Santa Catarina, que possuem o curso de Educação Física Licenciatura. Os sujeitos desta pesquisa foram cinco professores dessas duas universidades. Os pesquisados compreendem a importância da ludicidade e a consideram como atividades lúdicas, uma forma pela qual quem participa adquire um conhecimento brincando, estando presente especialmente nos jogos e brincadeiras. Acerca da necessidade de haver disciplina ou estudos sobre Ludicidade no curso de Educação Física a maioria entende que deva haver estudos, debates, fóruns para refletir sobre o tema, entendendo-a como um processo transversal. Em síntese, os resultados apontam que os pesquisados não compreendem a ludicidade como um estado de espírito de quem a vivencia, que para além dos jogos e brincadeiras, pode se manifestar na forma de agir, de sentir, de fazer as coisas.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Educação Física. Formação de Professores.

ABSTRACT: *The playfulness in the school environment allows the extension of the learning process. The way that the physical education teacher understands the playfulness in the educational process, is essential for the development of his teaching, and in the child development in motor aspects and also in thought development. With this approach, the present study aims to analyze the understandings of the professors of Physical Education in Master Courses in the City of Blumenau, and in the importance of playfulness in physical education classes in elementary school. And, if there is a need for a course on Playfulness or Playfulness Activities, for a better understanding of its function in Physical Education, or studies on this subject. Two universities in the city of Blumenau, Santa Catarina, which have a college degree in Physical Education participate in this study. The subjects of this research were five university professors from Blumenau/SC. The respondents understand the importance of playfulness as equal to play activities, for those who participate, a way to acquires knowledge playing, being very strong in games and play. The question of whether the discipline or studies on Playfulness in the Physical Education Master course is needed, everyone believes that there should be studies, discussion, forums to socialize on the subject. In this way, we believe that it is not clear to the respondents, the playfulness as a state of mind of those who experience it, which can be found in games and activities, but also as way of acting, feeling and doing things.*

KEYWORDS: *Playfulness; Physical Education. Teacher Education.*

¹ Especialista em Ludopedagogia (UNIASSELVI). E-mail: joabatistamelolencar@gmail.com

² Doutora em Educação (UNICAMP). E-mail: rausch@furb.br

1 INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar é uma prática pedagógica que tematiza formas de atividades expressivas corporais que constituem a área de conhecimento chamada de cultura corporal. Por meio de seu sentido lúdico, o ensino de Educação Física, busca instigar a criatividade humana, contribuindo para uma postura produtiva e criadora de cultura (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

O termo lúdico está relacionado ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo. Além disso, o lúdico é um traço psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas ultrapassam as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, envolvendo-se com a cultura corporal, o movimento e a expressão (ALMEIDA, 2006).

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido, que possibilita a quem a vivencia, momento de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida. (MARCELLINO, 1990). Percebe-se com isso que o lúdico é inerente ao ser humano e não está presente somente nas brincadeiras ou jogos, mas também no convívio com o outro, nas trocas de experiências que por meio do lúdico possibilitam momentos de aprendizagem significativa e de descobertas.

A atividade lúdica é, assim, uma das formas pelas quais a criança conhece o mundo, e como o mundo penetra em seu processo de constituição na qualidade de sujeito histórico. (ROCHA 2000). Para Luckesi (2000), são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Quando flexíveis e saudáveis, as atividades lúdicas possibilitam aprendizagem significativa, pois proporciona envolvimento com o que se está aprendendo, como se naquele momento nada mais existisse ou importasse.

Para Santin (1994) são ações vividas e sentidas, não definidas por palavras, mas compreendidas pelas ações, provocadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos de quem vivencia. Assim, elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia.

Segundo Almeida (2006, p.35), as atividades lúdicas explicitam “[...] as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam libertação das relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras”. Estudos apontam a ludicidade como uma necessidade humana que não pode ser vista apenas como uma diversão.

As atividades lúdicas proporcionam momentos de ludicidades consigo mesmo. Podemos nos fazer valer desse estado para também estarmos aprendendo, dessa forma cada momento de ludicidade pode ser também ser um momento de aprendizagem. Para isso, necessitamos promover momentos de ludicidade com as crianças para que elas aprendam e se desenvolvam integralmente.

Sendo o desenvolvimento integral da criança um dos objetivos contemplados na LDB, a Educação Física é caracterizada como área de conhecimento como aquela que promove a educação de corpo inteiro. Nas palavras de Freire (2005, p. 84):

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

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (BRASIL, 1998), uma abordagem psicomotora possibilita uma maior integração com a proposta pedagógica ampla e integrada da Educação Física nos primeiros anos de educação formal. Sob o enfoque da psicomotricidade, de

uma forma lúdica buscando a ludicidade de quem vivencia as diversas situações é sugerida em muitas propostas pedagógicas da Educação Infantil e nos anos iniciais da Educação Fundamental, como um instrumento para o ensino de conteúdos. Porém, quando esses instrumentos, como os jogos e as brincadeiras são compreendidos apenas como recursos pedagógicos, assumem um caráter instrumental porque perdem o sentido da brincadeira e, muitas vezes, até mesmo a própria ludicidade, servindo somente para sistematização de conhecimentos.

Nesse aspecto, Borba (2006) enfatiza que o jogo visto apenas como recurso didático não contém os requisitos básicos que configuram uma atividade como brincadeira: ser livre, espontâneo, não ter hora marcada, nem resultados prévios e determinados. A ludicidade aplicada na aprendizagem, mediante jogos e situações lúdicas, não impede a reflexão sobre conceitos matemáticos, linguísticos ou científicos. Atividades ditas infantis não se caracterizam somente na primeira infância, nos anos iniciais, em especial o primeiro ano escolar, os jogos simbólicos de imaginação, imitação ou criação e atividade motores são fundamentais para que possa iniciar as atividades mais complexas e concretas.

Partindo de uma concepção de Educação Física que supera o conservadorismo e enfatiza a cultura corporal como um processo histórico e social no desenvolvimento humano, levantamos o seguinte questionamento: Qual a compreensão do docente formador que atua nos cursos de licenciatura em Educação Física do Município de Blumenau, sobre o papel da Ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem de crianças da Educação Fundamental? Analisamos as compreensões dos docentes formadores de professores dos cursos de Educação Física do Município de Blumenau, sobre a importância da ludicidade nas aulas de Educação Física na Educação Fundamental.

2 METODOLOGIA

Este é um estudo de natureza qualitativa definida por Bauer e Gaskell (2002), como uma pesquisa que se desenvolve com interpretações das realidades sociais, baseia-se em dados do mundo social e remete-se à forma com que as pessoas se expressam e falam sobre o que é relevante para elas e como elas percebem suas ações e as dos outros.

O campo empírico deste estudo foi duas universidades do Município de Blumenau Santa Catarina, que possuem o curso de Educação Física. Foi analisada a matriz curricular do curso de Educação Física licenciatura (noturno) com o coordenador dos cursos de Educação Física das duas universidades para selecionar as disciplinas do curso em que a ludicidade se faz presente e a identificação de seus respectivos professores, visando sua participação nesta pesquisa, respondendo a um questionário. Foram selecionados três professores de cada universidade para este estudo, totalizando seis sujeitos convidados. Os professores selecionados foram convidados a participar deste estudo, e dos professores selecionados, um não respondeu ao questionário, mesmo após várias solicitações via e-mail, pessoalmente e por intermédio do coordenador. Dessa forma, os sujeitos desta pesquisa foram cinco professores que lecionavam em turmas do curso de Educação Física em duas universidades de Blumenau. As disciplinas que foram selecionadas para esta pesquisa possuem nomes diferentes em cada universidade: Fundamentos e Metodologia da Recreação e Lazer; Desenvolvimento e Aprendizagem Motora; Psicologia do Desenvolvimento e Aprendizagem e Psicomotricidade; Manifestações Rítmicas e Expressivas; Psicologia da Educação; Psicomotricidade; Crescimento, Desenvolvimento e Aprendizagem Motora.

O instrumento de coleta de dados foi questionário com perguntas abertas e fechadas, encaminhadas por e-mail, enviando uma nota explicando a natureza da pesquisa. Enviamos um questionário com o mesmo conjunto de perguntas e as diferenças foram analisadas, valendo-se das respostas dos respondentes (LODI 1974 apud LAKATOS, 1996).

As questões elaboradas no questionário envolveram: definição de ludicidade; o papel da Ludicidade no desenvolvimento das crianças do Ensino Fundamental; a Ludicidade na Formação

Inicial e Continuada; a ludicidade nas suas práticas de ensino no curso superior; necessidade de uma disciplina curricular ou estudos sobre a ludicidade, nos cursos de Educação Física.

Partindo de estudiosos do tema como Almeida (2006), Rocha (2000), Luckesi (2000) e dos dados obtidos por meio dos questionários, apresentamos e analisamos as informações.

Os dados foram analisados, tomando-se por base a técnica de análise de conteúdo, técnica esta que tem como ponto de partida a mensagem, que pode ser verbal, gestual, silenciosa, figurativa, documental ou provocada. Essa mensagem expressa um significado ou sentido que não pode ser considerado um ato isolado. A técnica de conteúdo requer que todo enunciado seja analisado mesmo com teses contrárias, e suas descobertas tenham relevância teórica. Para Varlotta (2002), os diferentes modos pelos quais o sujeito se inscreve no texto corresponde a diferentes representações que tem de si mesmo como sujeito e do controle que tem dos processos discursivos textuais com que está lidando quando fala ou escreve.

As categorias de análise surgiram considerando as perguntas do questionário: compreensão de ludicidade; o papel da ludicidade no desenvolvimento das crianças do Ensino Fundamental; formação inicial e continuada dos professores formadores acerca da ludicidade; presença da ludicidade na prática pedagógica dos professores participantes; e necessidade de uma disciplina específica que aborda a ludicidade no processo de formação inicial dos professores de Educação Física.

Como forma de preservar a identidade dos professores participantes, utilizamos na análise as legendas: P1, P2, P3, P4, P5 e a formatação de letra em itálico para os seus dizeres.

3 DISCUSSÃO DOS DADOS

Iniciamos a análise dos dados obtidos nos questionários com o objetivo de compreender como os professores entrevistados compreendem a ludicidade nas aulas de Educação Física. Dessa forma, interpretamos os dados e fazemos uma relação com os principais teóricos que discutem o tema.

Para P1 *“entendo o lúdico como uma expressão e linguagem do ser humano [...] que se relaciona com a fantasia, imaginação, criatividade, e sensações de prazer e alegria.”* O relato do P1 nos remete ao pensamento de Huizinga (2005), quando nos fala que além de Homo Faber e o Homo Sapiens, somos Homo Ludens, o lúdico caminha com o surgimento da humanidade e como ela vem evoluindo. O Lúdico é um “espírito de alegria que envolve as pessoas e se manifesta nas situações mais diversas, mais imprevisíveis.” (LISBOA, 2012, p. 13).

P2 nos traz que *“o lúdico é uma prática real das relações sociais, como produto coletivo da vida humana, podendo se manifestar no jogo, no brinquedo e na brincadeira”*. Santos (2002) lembra-nos de que o lúdico vem do latim “ludus”, que tem o significado de brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras. Percebemos no dizer do P2 que o lúdico está envolvido com relações sociais, troca de experiências de emoções ou de expressão. Friendmann (2002, p.14) destaca que *“[...] o jogo é muito mais do que brincar para a criança. Por meio do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando”*. P3 nos conta que *“sendo, o jogo como significação e apropriação cultural da dimensão infantil poderá delinear o espaço de intervenção da educação como um todo”*. Pelo dizer do P3 percebe-se que lúdico está no jogo, e é no jogo em diferentes espaços e regras.

Huizinga (2007, p. 33) destaca que:

[...] o jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana.”

Para P4 ludicidade é “*uma forma diferente de aprendizagem, pois assim a criança aprende brincando*”. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade da autonomia e do respeito. O Referencial Curricular Nacional – RCN (BRASIL, 1998, p.18), destaca que “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.”

P5 responde que: “*Acredito ser uma forma pela qual o conhecimento acontece sem saber, através de brincadeiras e jogos*”. Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas, são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolve por inteiro (LUCKESI, 2000).

Questionados sobre qual o papel da Ludicidade no desenvolvimento da criança na Educação Fundamental, observamos que para P1 “[...] *desconsiderar a ludicidade no Ensino Fundamental é desconsiderar que ali trabalhamos com/para alunos que são crianças [...] experiências formativas adequadas aos seus interesses e necessidades, gerando aprendizagens.*” Percebe-se que a ludicidade faz parte das atividades desenvolvidas com as crianças na Educação Fundamental pelo relato do P1, e que deve se planejar e adequar às atividades lúdicas de acordo com a faixa etária. Para Leontiev (apud ROCHA 2000, p.68), “a motivação da atividade lúdica também se configura de maneira particular, diferenciando uma ação lúdica de uma ação real, a ação Lúdica é psicologicamente independente de seu resultado.” P2 nos conta que “*fazer com que a criança compreenda, interprete e modifique a realidade social*”. Para isso, ela deve estar plena/inteira naquilo que está fazendo. Luckesi (2000, p. 22) exemplifica destacando que:

Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento.

Para P3 “*desenvolver a cultura corporal de movimento lúdico como significação e apropriação cultural da dimensão infantil poderá ajudar sobremaneira no desenvolvimento do prazer, que por sua vez poderá colaborar com o equilíbrio psicossomático e com a aprendizagem.*” Percebe-se que a ludicidade para P3 está sendo compreendida como um “estado de espírito” que é estudada por Luckesi (2000), em que defende que só vivencia esse estado de prazer quem estiver participar verdadeiramente nele. P4 destaca que “*desenvolve a aprendizagem de uma forma que ela pensa que está sempre brincando, além do social*”. P5 nos conta que devemos “*Estimular a autoestima e o faz de conta, disponibilizar momentos de desconcentração com brincadeiras cooperativas e jogos lúdicos*”. Percebemos que estão bem presentes as características da atividade lúdica que é “identificada como espaços de emergência de novas formas de entendimento do real e o que, por sua vez, instaura espaços para desenvolvimento em vários sentidos” (VYGOTSKY, 1997, p.67).

Questionados sobre a ludicidade na sua formação inicial, todos os formadores de professores participantes afirmaram que tiveram o primeiro contato com a ludicidade na graduação, na disciplina recreação e lazer. Para P1 “*Na formação inicial tive oportunidade de refletir e aprender sobre este conceito na disciplina de Recreação e Lazer*”. P2 menciona que “[...] *os jogos e as brincadeiras estiveram presentes em algumas disciplinas do curso de Educação Física,*”. P3 destaca que “[...] *no ensino fundamental tive excelentes Profissionais de Educação Física, poucas vezes fiz cursos de Recreação [...]*”. Pelos dizeres desses três professores percebemos que o contato com a ludicidade se deu por meio de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas.

P3 relata ainda que “[...] *tive docentes de Química, de Português e de História que possuíam uma abordagem lúdica*”. P2 comenta que “*a diferença está no método de ensinar, enquanto professores não davam significado às brincadeiras e jogos, outros defendiam o lúdico como expressão das relações humanas e sociais*”. Refletindo sobre esses dizeres percebemos que além de

promovedores de atividades lúdicas devemos ter uma postura lúdica. (LUCKESI, 2000). P4 apresenta que *“na minha formação inicial a ludicidade se deu nas disciplinas de recreação e lazer, também numa pós-graduação que realizei, aprendendo vários jogos e brincadeiras”*. P5 também menciona que *“na disciplina de recreação e lazer, na minha pós-graduação em ludopedagogia, a qual me deu muito suporte para as minhas práticas pedagógicas de hoje”*. Aqui, fica marcado novamente que o contato com a ludicidade foi por meio de jogos e brincadeiras, para ser desenvolvidos com os alunos posteriormente. Para Nóvoa (1997, p.25), a formação não se constrói por acumulação e cursos, de conhecimentos ou de técnicas, *“mas sim através de um trabalho de reflexividade crítica sobre as práticas e de reconstrução permanente de uma identidade pessoal.”* A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (KISHIMOTO, 2001).

Analisamos também como a ludicidade está presente nas práticas de ensino no curso superior. P1 nos fala que *“costumo trabalhar com os conceitos apresentados, refletindo e resgatando o lúdico/ludicidade esquecido e/ou banalizado pelo adulto”*. *“[...] Ele é um eixo transversal da disciplina, assim, buscamos/trabalhamos com inúmeras situações lúdicas, em suas diferentes possibilidades de manifestações”*. Para P2 *“o lúdico está presente em forma de jogos e brincadeiras, sempre envolvidos de liberdade, prazer e organização. Brincadeiras com o objetivo de transformar uma prática educativa”*. Para P3 é *“uma estratégia metodológica”*. P4 e P5 destacam que são *“dinâmicas e brincadeiras que faço com meus alunos e que também solicito que tragam e realizem nas aulas.”*

Percebe-se que há uma preocupação com o conceito lúdico, um entendimento do que é lúdico, porém o que gostaríamos de saber é como a ludicidade se faz presente nas aulas, de que forma eles procuram “chegar” em seus alunos para que eles possam ter uma compreensão do que se pretende ensinar. Fica evidenciado que a ludicidade está voltada para as atividades, jogos e brincadeiras. Luckesi (2000) destaca que a ludicidade é um estado de espírito de quem promove ou vivencia situações lúdicas, e que as situações lúdicas podem vir de jogos e brincadeiras, mas não somente delas.

Questionados se há necessidade de existir disciplina curricular ou estudos sobre ludicidade nos curso de Educação Física, P3 e P4 entendem que deveria haver disciplina curricular. P3 reforça, dizendo *“Por fazer parte da formação do Profissional de Educação Física. Defendo inclusive, por mais de 20 anos”*, P4 comenta, *“pois ele é muito importante para a nosso conhecimento e para aprendizagem dos alunos”*. P1, P2, P5, acreditam que deva haver estudos. P2 menciona que *“Não é necessária uma disciplina para abordar o lúdico. As disciplinas na licenciatura possibilitam o professor introduzir este tema com os acadêmicos, claro que, de forma interdisciplinar e em estudo de grupo”*. P1 destaca que *“Acredito ser fundamental que o lúdico seja abordado transversalmente dentro do currículo em diferentes disciplinas”*. Percebe-se que há uma discordância entre os professores em que dois professores defendem que deva haver a inclusão da ludicidade na matriz curricular e três professores defendem estudos sobre ludicidade, pois entendem que a ludicidade deva ser abordada em todas as disciplinas e não em uma específica. Dessa forma, consideram a ludicidade como um tema transversal, que perpassa os diferentes campos do conhecimento, buscando a intercomunicação entre as disciplinas, tratando efetivamente a ludicidade como um tema /objetivo comum.

Segundo os PCNs (BRASIL, 1998), a educação deve estar comprometida com a cidadania, trabalhando, com os alunos, os princípios da dignidade da pessoa, igualdade de direitos, participação e corresponsabilidade pela vida social.

É preciso ressaltar a importância do acesso ao conhecimento socialmente acumulado pela humanidade. Porém, há outros temas diretamente relacionados com o exercício da cidadania, há questões urgentes que devem necessariamente ser tratadas, como a violência, a saúde, o uso de recursos naturais, os preconceitos, que não têm sido diretamente contemplados por essas áreas. Esses temas devem

ser tratados pela escola, ocupando o mesmo lugar de importância. (BRASIL, 1997, p.25).

A ludicidade pode sim ser um tema transversal, pois não é só numa disciplina do curso de Educação Física que o tema deve ser trabalhado, mas sim em todas as disciplinas do curso e em outros cursos também. A ludicidade necessita ser vista como um estado de espírito, em que “[...] se estivermos participando verdadeiramente da atividade não haverá lugar para qualquer outra coisa, pois estaremos inteiros, plenos, alegres e saudáveis.” (LUCKESI, 2000, p. 20). E nesse olhar os professores entrevistados compreendem que não têm sentido abordar a ludicidade por meio de uma nova disciplina, mas sim pelos estudos ou cursos para compreender mais de que formas a ludicidade pode e deve ser abordada.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendemos que os professores pesquisados possuem o entendimento de que a ludicidade são situações lúdicas, podendo ser desenvolvida nos jogos, brincadeiras ou brinquedos. Os pesquisados demonstraram clareza do que é o lúdico e suas inúmeras possibilidades de expressão, entendendo que esse processo é fundamental nos processos de ensinar e de aprender Educação Física, que envolvem alunos dos anos iniciais da Educação Fundamental, bem como nos demais níveis de ensino. Percebemos também que os pesquisados buscam desenvolver esses conceitos com seus alunos nos cursos de Educação Física do Município de Blumenau, utilizando-se de jogos e brincadeiras.

A questão de haver necessidade de uma disciplina ou estudos sobre Ludicidade no curso de Educação Física ficou bastante controversa, porém três professores compreendem que deve haver estudos, debates fóruns para aprofundar o assunto, entendendo que nas atividades lúdicas é possível haver aprendizado, além de possibilitar maior aproximação entre alunos e professores. Para outros, esta temática necessita ser abordada de maneira transversal no currículo. Dos professores selecionados, dois defendem que deva ser incluído na matriz curricular como uma disciplina curricular ou pelo menos optativa. Percebeu-se que os pesquisados demonstraram compreender ludicidade e atividades lúdicas da mesma maneira e as percebem como uma forma pela qual quem participa adquire um conhecimento brincando, destacando somente jogos e brincadeiras.

Entretanto, compreendemos que para desenvolvermos a ludicidade nas aulas de Educação Física se faz necessária uma “atitude” lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica vários fatos como: sensibilidade, envolvimento do professor com seus alunos e uma mudança interna, não somente uma mudança cognitiva, mas sim uma mudança afetiva e comportamental.

Portanto, entendemos que ainda não ficou claro para os pesquisados a ludicidade vista como um estado de espírito de quem vivencia situações lúdicas, que podem acontecer por meio de jogos e brincadeiras, mas também por desenhos, pinturas, expressões, na forma de agir, de se sentir e de fazer as coisas. Destacamos aqui, que compreendemos a importância dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento do aluno como sujeito, porém compreendemos que há outras formas de manifestações da ludicidade que podem ocorrer nas aulas de Educação Física e para além delas. Cabe aos professores de Educação Física proporcionar situações de ludicidade que envolvem jogos e brincadeiras, mas também outras atividades, tornando-se então fundamental uma compreensão mais ampliada acerca do seja ludicidade para a ressignificação de suas práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, Loyola, 2006.
- BRASIL. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade**. 2. ed. Brasília, 2006.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- ELKONIN, Daniel B. **Psicologia do Jogo** - Martins Fontes, São Paulo 1998.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender o resgate do jogo infantil**. Ed. Moderna 1996.
- FREIRE, João Batista (org.) VENÂNCIA, Silva, **O jogo dentro e fora da escola**. Ed. Autores Associados, 2005.
- HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida: **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e A Educação**. 05 ed. São Paulo, Cortez, 2001.
- LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa**. 3ª edição. São Paulo: Editora Atlas, 1996.
- LISBOA, Adonis. **Olhares sobre o Lúdico**. Florianópolis- traços e capturas, 2012.
- LUCKESI Cipriano Carlos, “**Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**”, in **Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia** Ensaios 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000, p. 21.
- MELO, Luciana; VALLE, Elizabeth. **O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. Psicologia Argumento**, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48, jan./mar.2005.
- ROCHA, Maria Silvia P>M>L, GÓES, Maria Cecília R. **Não Brinco Mais**. Editora UNIJUI, Rio Grande Do Sul, 2000.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **A Ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.
- SAYÃO, D. T. **Infância, prática de ensino de Educação Física e Educação Infantil**. In: VAZ, A. F.; SAYÃO, D. T., e PINTO, F. M. (Org.): **Educação do corpo e formação de professores: reflexões sobre a prática de ensino de Educação Física**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2002.
- VARLOTA, Y.M.C. **Representação Social de Ciência constituída por alunos do ensino médio: porto de passagem da ação pedagógica**. São Paulo, 2002: Tese (Dout.) PUC- SP.
- VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.