

**MERE HELEN BEZERRA**



**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ESCOLARIZAÇÃO:  
POSSIBILIDADES PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia apresentada à Disciplina Seminário de Monografia como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física, do Departamento de Educação, do Setor de Ciências Biológicas, da Universidade Federal do Paraná.

**CURITIBA  
1999**

**MERE HELEN BEZERRA**

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ESCOLARIZAÇÃO:  
POSSIBILIDADES PARA PRÁTICA PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia de Graduação apresentada como requisito parcial a disciplina de Seminário de Monografia, Curso de Licenciatura em Educação Física, Departamento de Educação Física, Setor de Ciências Biológicas, da Universidade Federal do Paraná

**PROF<sup>ª</sup>. ORIENTADORA SIMONE RECHIA FERREIRA, MS**

## DEDICATÓRIA

Esta monografia é totalmente dedicada à uma pessoa especial e maravilhosa, esta que é totalmente responsável pelo meu sucesso e por mais uma conquista em minha vida.

Para minha amiga, companheira de todas as horas, confidente, "pai" , sobretudo Mãe.

À você, minha amada Cândida dedico esta monografia como recompensa parcial ao dom maior que me destes a vida.

É dedicada também à todas as pessoas "especiais" que habitam esse mundo e acreditam no riso, no cômico, na Educação Física Escolar e principalmente.

## AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente à Deus por ter me dado forças para conclusão deste trabalho, à Mestre e amiga Simone Rechia pela dedicação, colaboração e demonstração de carinho e amor, contribuindo para meu engrandecimento acadêmico e profissional.

Ao professor Iverson Ladewig pelos estímulos dados durante o ano.

À amiga Nadia Barbieri por ser esta pessoa maravilhosa e amiga em todas as horas.

À todos aos meus amigos e amigas da Universidade aos quais compartilhamos momentos de alegria, tristeza, euforia por mais esta etapa concluída.

À amiga Márcia Bordigon pela maior demonstração de amizade, carinho e principalmente dedicação que só você foi capaz, muito obrigada.

Enfim, à todas as pessoas que estiveram ligadas direta ou indiretamente à minha pessoa para a conclusão desta.

## SUMÁRIO

DEDICATÓRIA.....	iii
AGRADECIMENTO.....	iv
RESUMO.....	vi
<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 PROBLEMA.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>1</b>
<b>1.3 OBJETIVOS.....</b>	<b>2</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>3</b>
2.1 A LUDICIDADE NA INFÂNCIA.....	3
2.2 BRINCADEIRA BRINQUEDO BRINCAR.....	5
2.3 O JOGO.....	8
2.4. O ESPORTE.....	11
<b>3 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE : SUA CONEXÃO ENTRE O PROCESSO DE ESCOLARIZAÇÃO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA.....</b>	<b>12</b>
<b>4 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO.....</b>	<b>19</b>
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>20</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>21</b>

## RESUMO

Este trabalho trata a ludicidade no processo de escolarização, apontando-a como possibilidade da prática pedagógica da educação física. Na Educação infantil, devem ser criadas condições para que as crianças interajam com os pedagogos e professores de educação física e com as outras crianças em situações variadas de modo a desenvolver-se em todos os seus aspectos, elaborar conhecimentos entre si mesma e sobre os mundos físico e social, construir uma auto imagem positiva, ampliar sua capacidade de tomar iniciativas e adotar estratégias de interação cada vez mais eficazes e solidárias com seus parceiros. A brincadeira constitui o recurso privilegiado de desenvolvimento da criança na educação infantil. A ludicidade tem sido o “sujeito” proibido de entrar na escola, considera-se as atividades infantis, principalmente o brincar, como coisa não séria, desprovida de utilidade, aprendizagem e cultura. Consideramos ludicidade todas as ações que geram em torno da brincadeira, do brinquedo, do jogo, do esporte, entre outras. Portanto, é de suma importância cada um para o processo de desenvolvimento infantil, contribuindo para a ação pedagógica do professor de educação física, geralmente caracterizada pelo uso e abuso da recreação compensatória para "desgaste mental". As práticas lúdicas, desde muito tempo, integram-se as atividades infantis sob varias formas, sejam elas individuais, ou coletivas obedecendo ao espirito infantil e a cultura. Desta forma a escola é uma mediadora entre professor e aluno onde o professor contribui para a realizações das ações lúdicas promovendo uma melhora na qualidade da aula mostrando que a ludicidade no processo de escolarização é válida para o enriquecimento das experiências lúdicas. Para tanto faz-se necessário uma melhor orientação dos profissionais de educação física, quanto as atividades lúdicas; de um trabalho voltado as atividades formais e não - formais de interesse das crianças.

# **1 INTRODUÇÃO**

## **1.1. PROBLEMA**

A utilização de jogos e brincadeiras da cultura infantil, poderá constituir-se na tentativa de romper com a produção de gestos mecânicos e estereotipados, buscando compreender a criança em toda a sua complexidade, porque a cada gesto, sua história e cultura são firmadas. Diante destas afirmações, surge um problema o qual norteará esta pesquisa; até que ponto a prática pedagógica da Educação Física pode contribuir para que a ludicidade aconteça na escola ?

## **1.2. JUSTIFICATIVA**

A vivência lúdica pelo jogo, pela festa, pelo brinquedo, pelo esporte, se funda na liberdade constituindo-se em visões valorativas que realizam os sujeitos.

A expressão da vivência lúdica como elemento sócio - cultural, coloca em destaque horizontes que se desenham vivências dos corpos - sujeitos de um certo tempo e época. Assim o exercício da liberdade na ludicidade considera o outro como meio para reconhecimento dos parceiros, dos movimentos do porque e para que surgiu o jogo, a brincadeira, o brinquedo e o esporte.

A concretude da atividade lúdica , faz pelo corpo e no corpo a leitura do mundo, de sociedade e de homem. Pelo encontro do elemento lúdico na cultura, recria-se valores, papéis e funções sociais, na maneira que cada criança expressa sua ludicidade.

Nesse sentido, vê-se a importância da vivência da ludicidade - brincadeira, brinquedo, brincar, jogo, esporte - na escola como forma de expressão, linguagem e conhecimento.

Observa MARCELLINO 1990:

*"Para que a escola possa contribuir para recuperar e conviver com o lúdico, é necessário, antes de tudo, que se saiba quem está educando. É preciso considerar que não existe uma criança, mas várias crianças com repertórios variados, entre outros fatores, pelo tipo de aquisições verificadas na vivência, ou não vivência do lúdico"*

### **1.3. OBJETIVOS**

**Geral:** - Destacar a importância da ludicidade e sua conexão com o processo de escolarização e as práticas pedagógicas da Educação física no que tange seus conteúdos .

**Específicos:** - Analisar o tempo e o espaço de brincar; como um meio de aprendizagem para o desenvolvimento global da criança.

- Relatar a importância do jogo infantil, suas características, estrutura e definições

- Contribuir para a reflexão da ludicidade no processo de escolarização destacando o lúdico como possibilidade de práticas pedagógicas do profissional de Educação Física .

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 A LUDICIDADE NA INFÂNCIA

Nesta sessão buscaremos contribuir para a reflexão das práticas pedagógicas, a partir de um olhar amplo sobre a educação e cultura no que tange a infância e a ludicidade.

A criança apropria-se da ordem simbólica e social de acordo com o sistema conceitual que lhes é característico, atribuindo diferentes significações as suas vivências. Sua produção simbólica, neste sentido, acompanha o processo de transformação da sociedade, pôr meio do qual meninos e meninas constróem seus sentidos e são novamente construídos , reinterpretando e diferenciado seus significados .

MAFFESOLI (1988) sugere "uma correspondência física que remete ao entendimento de que cada espaço encontraremos seus próprios valores ".A vida cotidiana é um território comum onde se enraízam tanto as alegrias quanto as amarguras. A vida presente é como um "jogo" que precisa inevitavelmente ser jogado, é o próprio universo compartilhado. Uma ludicidade que se enraíza nos hábitos, nas conversas e em toda banalidade dos acontecimentos cotidianos.

Este mesmo autor, relata que a ludicidade mostra-se como um diálogo necessário com a existência cotidiana , sendo aqui entendida como o próprio mundo da cultura em ação, uma interação entre universo e seus sujeitos. Como observa MAFFESOLI (1988) "o lúdico é uma maneira de dizer a sociedade, é uma maneira que tem a sociedade de se dizer".

Uma série de comportamentos expressa essa ludicidade que se mistura aos diversos espaços e tempos de sua vida . As formas lúdicas que se manifestam trazem possibilidade de escapar, ainda que, momentaneamente , de tudo aquilo que, lhes mostra sua inevitável crueza.

Nossas escolas mantém ainda hoje a idéia de que a aprendizagem só se concretiza com o acúmulo de conhecimentos, de conteúdos que são repassados de forma bruta e de certa

forma aleatória para a criança, utilizando-se de técnicas e métodos duvidosos onde o corpo não se encontra inserido no contexto educacional. O corpo aquele objeto incomodo, que só serve para atrapalhar, fazer barulho, movimentar-se, tirar a concentração de todos na sala de aula.

A escola deveria ser um lugar de alegria e prazer, mas ao contrário, esta carrega consigo uma parcela de sofrimento para a criança. Os momentos de alegria na escola não se dão em sala de aula, eles acontecem fora dela, nas áreas de recreio em função das relações de amizades e companheiros que se estabelecem entre elas.

É fora da sala de aula que a criança consegue ser ela mesma, um corpo que brinca, que joga, que sente, que percebe, que se expressa, que descobre e aprende na relação com o outro.

O lúdico se contrapõem aos valores de nossa sociedade, ele ultrapassa a própria realidade. O clima de seriedade da escola, da sala de aula, de repressão a que as crianças são submetidas, não chegam a intimidá-las totalmente, pois encontram sempre, um jeito de fazer o que mais gostam, que é brincar. Esse brincar no ambiente escolar se manifesta das mais variadas formas, até mesmo sob a forma de brigas e intrigas aparentes.

O lúdico, inserido no contexto escolar, implica na presença do prazer e da alegria no cotidiano da escola, além de estar intimamente ligado ao sentimento de liberdade.

BENJAMIN (1984) diz que "as crianças fazem a história a partir do lixo da história. O que as aproxima dos inúteis dos inadaptados e dos marginalizados", refere-se ao fato da criança na maioria das vezes, preferir brincar com objetos que os adultos jogam fora, do que com os brinquedos industrializados que lhe são dados. Este pensamento relaciona-se de forma direta com a criança e sua ludicidade, seu jogo e sua brincadeira, os quais são vistos sob o ponto de vista de nossa sociedade como coisa não séria ou até mesmo inútil e improdutiva.

Como a ludicidade não pode ser excluída da vida do ser humano (embora se tente), aleijá-la, tratá-la como algo sem valor, sem importância. Tenta-se assim, transformar o brincar, a criatividade, a alegria e o prazer em mercadorias, os quais devem ser consumidos

como qualquer produto pré - fabricado. É preciso nos despir um pouco da racionalização extrema que passou a dominar nossas vidas, para que possamos através do lúdico resgatar nossa humanidade, deixar um pouco do **homo faber** que teima em nos dominar, para deixar aflorar, mais intensamente o **homo ludens** que reside em cada um de nós.

## 2.2 A BRINCADEIRA / BRINQUEDO/ BRINCAR.

Há algum tempo, observa-se que muitos brinquedos e brincadeiras da cultura infantil não encontram espaço na escola, que ao ignorá-la, torna-se para a criança um mundo diferente e distante.

Um mundo de domesticação, de exclusão, de limitação, de castração da criatividade, desejos, sensibilidade e liberdade infantil. Um mundo de prática pedagógica centralizada nos aspectos cognitivos do processo de ensino aprendizagem, reduzindo dicotomicamente o corpo da criança a um estorvo que, quanto mais passivo ou estático estiver menos atrapalhará. Nessa proposta imposta à criança, negando suas aspirações lúdicas, suas brincadeiras e o seu ato de brincar, a escola significa ordem, disciplina, "coisa séria".

Segundo RECHIA (1998):

*"brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade; coloca a criança na presença de reproduções: Tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas."*

Não se trata de ver a brincadeira como única possibilidade de vivência da capacidade criativa, mas como um tempo que valoriza a existência da criança e a qualidade da relação dela com o mundo, é um caminho que permite a criança conhecer melhor a si mesma e descobrir seus limites e possibilidades pelas convivências com outros sujeitos.

Brincando a criança estabelece relação singular com a sua imaginação e criatividade, constituindo subjetividades singularizadas, pela reapropriação de sua maneira de perceber as relações e interrelações sociais, superando os aspectos que estão em posição de modelização e resignando os elementos com significados ancorados na ideologia da sociedade. RECHIA (1998) conceitua " a brincadeira como sendo a "ação que a criança ao respeita as regras do jogo, mergulha na ação lúdica, pode se dizer que é o lúdico em ação."

As brincadeiras acontecem distintamente, de acordo com os diversos grupos as quais as crianças pertencem, o que condiciona diferentes tempos, espaços e sentidos nos quais as experiências se manifestam.

O brincar dá a criança oportunidade para trabalhar os conteúdos por ela vividos, nesse processo a criança reconstrói o cenário necessário para que sua fantasia fique mais próxima da realidade.

Segundo OLIVEIRA (1996), "brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais". É através do brincar que a criança passa a compreender as características de objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. A brincadeira, o brinquedo, o brincar, o jogo, e o esporte constituem elementos que dão formas ao lazer fora da escola, aqui entendido com possibilidades de atividades significativas no tempo livre.

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem pôr meio de uma intervenção direta.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não brincar . Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que, aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que

lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre pôr meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem.

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

A brincadeira favorece a auto - estima das crianças, possibilitando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos.

Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimento dependem unicamente da vontade de quem brinca.

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as

crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

O brincar apresenta-se por meio de varias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso de material ou dos recursos predominantemente aplicados.

### 2.3. O JOGO

Como observa CALLOIS (1990), o jogo possibilita aos seres humanos o contraponto sério da vida real. É a possibilidade, ante a rigidez que lhes é imposto, de manifestarem suas personalidades, dentro de certa margem e limite . Jogar com a passagem de um universo rude para outro suportável.

A palavra jogo (ludi) refere-se ao mágico e religioso. na visão dos antigos os jogos competitivos expressavam habilidades, a busca da perfeição para revigorar o divino. KISCHIMOTO (1996).

Para HIUZINGA (1988), a intensidade do jogo como seu poder de fascinação não são explicados por análises biológicas. Portanto, ao considerar esta intensidade, essa fascinação como também esta capacidade de excitar, verifica-se a essência a característica principal do jogo, este ainda considera o jogo uma "totalidade", no moderno sentido da palavra, e assim deve ser avaliado e compreendido.

A vivacidade e a graça, elementos de beleza, estão ligados as formas mais primitivas do jogo, neste sentido "beleza do corpo humano em movimento", chega ao apogeu. Considerando as formas mais complexas do jogo, encontramos o ritmo e a harmonia, importantes dons de que dispõe o homem.

Aborda HIUZINGA (1988),entretanto, que são muitos os laços que ligam o jogo e a beleza, pois o jogo faz parte da vida, embora não passível de uma definição clara em termos

"lógico, biológicos ou estéticos". Esta definição permanece distinta de varias formas de pensamentos, nas quais se exprime "a estrutura da vida espiritual e social".

O jogo aparece como momento de descontração de aulas altamente disciplinadas, o jogo aparece como instituição esportiva, sendo exigido o rendimento técnico; o jogo aparece enquanto momento de lazer de brincadeira caracterizando-se como catarse de um ensino autoritário, o jogo aparece enquanto conteúdo mais adequado a ser trabalhado com os alunos.

A história nos mostra como paulatinamente o jogo dirigido foi ganhando credibilidade nas práticas educativas não só para crianças, passando a ser útil também as ações pedagógicas para adolescentes e adultos.

Procurar a essência do jogo, é tentar resgatar na vida das pessoas a capacidade lúdica que permeia intensamente o mundo vivido. De fato, o entendimento quanto ao jogo, diz respeito ao divertimento, a uma atividade constituída através de redes de relações sociais, que se alteram dependendo do contexto e do significado.

Diferentemente das obrigações no trabalho, a seriedade no jogo pressupõe a uma atividade lúdica, não elaborada, não utilitarista. A atividade lúdica pela qual perpassa o jogo tem vida própria na infância, sendo que de modo algum pressupõe a preparação para a vida adulta.

Para MARCELLINO (1990), o fruto lúdico permeia principalmente o universo infantil, principalmente o universo infantil, quando este é compreendido como etapa intermediária para a vida adulta e não em sua especificidade cultural, com possibilidades de se manifestar concretamente enquanto produto e processo, num campo específico de atividades.

O jogo relaciona-se a totalidade do homem, o que implica ouvir suas vontades, suas necessidades, suas emoções e seus sentimentos, perceber as mais variadas demonstrações

corporais. Pode ser ainda prescrito, como um espaço em que se articulam os elementos que possibilitam a reconstrução de identidades singularizadoras.

O jogo, apresenta como componente mais expressivo o movimento lúdico, o qual situa grandes possibilidades de liberdade para a criação do novo e para a transformação das regras e normas estabelecidas. O movimento lúdico é aquele que manifesta-se através do jogo, não impulsionado pela necessidade, e sim pela liberdade, que busca desvendar o subjetivo, o sensível enraizado profundamente na existência humana. A liberdade resulta da nossa relação que sustenta-se na incerteza, longe dos aspectos determinados e utilitários.

#### 2.4. O ESPORTE

O esporte é resultante do processo de industrialização e urbanização iniciado na Inglaterra no século XVIII. BORDIEU (1993), afirma que "o esporte foi primeiramente praticado pelas classes dominantes inglesas no contexto escolar.(...) O processo de transformação dos jogos em esportes se assemelha as mudanças que ocorreram com outros conteúdos culturais."

As competições expressavam as diferenças de classes sociais, eram exclusivas e relacionavam-se essencialmente com o modo de vida da aristocracia, visavam a defesa do país, utilizavam-se da ginástica para disciplinamento e melhoria do condicionamento físico geral.

Pode-se dizer que, o jogo esportivo, inclui como objetivos centrais a formação e a competição e tem como principal fim a obtenção da vitória. O esporte caracteriza por gerar novos valores, paralelamente ao nascimento da sociedade individualista e igualitária, como uma atitude que adquire uma certa autonomia.

Quando um jogo segue as normas corretas de jogar e possui regras oficiais é denominado desporto. A prática de desportos ajuda a desenvolver não ó os músculos como

também a capacidade e raciocínio, além de melhorar o desenvolvimento orgânico e mental, os desportos desenvolvem normas compartimentais e criam situações que reforçam a moral e o caráter trazendo uma melhora o praticante

Segundo TEIXEIRA (1996) "desporto é dessa maneira ele deveria ser sempre um veículo da formação integral da pessoa". O desporto é alimentado pelo espírito da competição, seu objetivo maior é a vitória justa e honesta. Em suas disputas cria situações durante as quais os indivíduos são estimulados a se superar para conseguir o sucesso desejado

### **3. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE : SUA CONEXÃO ENTRE O PROCESSO DE ESCOLARIZAÇÃO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA**

A escola, entre outras instituições cumpre o papel de formar crianças para exercerem papéis na sociedade, uma sociedade que queira ser livre não deveria conceber uma educação que restringe a liberdade das pessoas, e nisso a escola tem papel importante.

Existe um rico e vasto mundo infantil repleto de movimentos, jogos e fantasias, quase sempre ignorado pela escola, esta conta com alunos cuja maior especialidade é brincar, é uma pena que esse enorme conhecimento não seja aproveitado como conteúdo escolar, nas aulas de Educação Física enquanto disciplina do currículo, que deveria ser especialista em atividades lúdicas na cultura infantil.

Durante o aprendizado há momentos de imobilidade e momentos de agitação, o fundamental é que todas as situações de ensino sejam interessantes para a criança. Como fazer isso, no entanto fora uma ou outra experiência é ainda um mistério tanto para pedagogos da sala de aula como professores da Educação Física. Uma coisa é certa negar a cultura infantil, é no mínimo mais uma das cegueiras do sistema escolar.

Corpo e mente devem ser entendidos como componentes que integram um único organismo. Ambos devem ter assento na escola, não um (mente) para aprender e outro (corpo) para transportar, mas ambos para se emancipar. Por causa dessa concepção de que a escola só deve mobilizar a mente, o corpo fica reduzido a um estorvo que, quanto mais quieto estiver, menos atrapalhará.

A Educação Física na cultura escolar é um espaço de práticas corporais lúdicas. As brincadeiras podem ser conteúdos da Educação Física, tratadas e ensinadas durante as aulas como objeto de ensino. Elas podem ser inventadas pelas próprias crianças ou podem pertencer a cultura mais ampla, seja a da comunidade, do bairro onde esta a escola, ou até de outros

países. Nesse caso, a Educação Física seria uma mediadora entre as crianças de uma escola e as práticas corporais lúdicas universalmente criadas.

Com isso, a Educação Física pode contribuir para a realização dos desejos e das necessidades de práticas corporais lúdicas que cada criança apresenta, em suas relações consigo mesma, com outras crianças e com o contexto sociocultural.

Nas relações da criança consigo mesma, a contribuição da Educação Física é a de ser um espaço em que cada um conheça e se reconheça em seu corpo, não como um feixe de músculos e ossos que deve ser treinado, mas como um corpo portador dos sentimentos dos desejos e das necessidades humanas. O corpo é a possibilidade de cada um provar a vida, de intervir na vida e de, pôr isso mesmo, também ser capaz de criar, de inventar práticas corporais lúdicas.

Segundo VAGO (1996), “ na Educação Física a criança deve ser provocada a criar e realizar práticas que sejam significativas para a sua vida “. Essas práticas devem gerar novas práticas, novos desejos, outras necessidades, e portanto, novos significados numa inesgotável espiral de criação.

A Educação Física na escola tem a possibilidade de contribuir para que as crianças reconheçam, realizem e incorporem outras práticas corporais lúdicas. Na escola em síntese a Educação Física pode realizar uma aproximação em outras práticas.

Na grande maioria das escolas públicas é reconhecido que exista a Educação Física, porém em precárias condições pedagógicas, há muitos fatores que contribuem com isso, o que destacamos é o fator secundário que a Educação Física ocupa no quadro das disciplinas escolares.

Pode-se dizer que esta área de conhecimento tem uma existência oficial, que se registra no histórico escolar dos alunos para atender as normas legais, todavia tal existência acaba não se traduzindo em aulas regulares de um programa de ensino de Educação Física. Frequentemente, as aulas de Educação Física são substituídas pelas outras disciplinas ,ou ,

transformam-se em castigo ou prêmio pelo bom comportamento das crianças, o prêmio quando vem é ter futebol e caçador no horário, o castigo é a perda dos mesmos, o problema não se restringe a isso, o grande mal esta na perda do conteúdo do ensino da Educação Física.

A organização do ensino da Educação Física no que tange aos seus conteúdos pode ter como ponto de partida a experiência que o professor tem; o que ele conhece das práticas corporais lúdicas já produzidas pelos seres humanos, ou qual a experiência que ele possui dos jogos populares (ou brincadeiras de rua) quando crianças. O que um professor traz de sua própria historia deve ser aproveitado como fonte para o programa de ensino.

Da mesma forma as crianças que estão na escola tem um rico acervo de práticas corporais lúdicas. É preciso saber aproveitar e valorizar isso, é preciso saber aproveitar essas práticas no processo de ensino da Educação Física.

Na realização do programa do ensino da Educação Física pode-se aproveitar o espaço social da comunidade onde se localiza a escola para realizar as práticas corporais, tais, práticas podem envolver outras disciplinas para que a Educação Física não fique somente com a parte praticante, mas sim ela haja e se deixe agir.

As diferentes competências com as quais as crianças chegam a escola são determinadas pelas experiências corporais que tiveram a oportunidade de vivenciar. Ou seja, se não puderem brincar, conviver com outras crianças, explorar diversos espaços, provavelmente suas competências serão restritas. Pôr outro lado se as experiências anteriores foram variadas e freqüentes, a gama de movimentos e os conhecimentos sobre jogos e brincadeiras serão mais amplos.

Entretanto, tendo mais ou menos conhecimentos, vivido muitas ou poucas situações de desafios corporais, para os alunos a escola configura-se como um espaço diferenciado, onde terão que ressignificar seus movimentos e atribuir-lhes novos sentidos, além de realizar novas aprendizagens.

Enfim, é fundamental que um programa de Educação Física seja um lugar onde as crianças possam participar da aventura humana de inventar e de realizar práticas corporais lúdicas.

Para SCHWARTZ 1998:

*“As virtudes formativas da atividade lúdica e suas funções educativas apresentam grandes variações, uma vez que a noção de ludicidade à educação física especificamente, desenvolveu-se com lentidão e penetrou, tardiamente no universo escolar, sendo sistematizada com atraso. No entanto, introduz transformações decisivas nas relações entre brinquedo e trabalho na escola, materializando a idéia do aprender divertindo-se, devido a sua fertilidade pedagógica essencial”.*

Parece quase uma incoerência salientar a junção da ludicidade aos elementos do sistema educacional, obtendo uma função pedagógica de maneira formal, sem ferir suas características de fim em si mesmo, de descanso, de livre organização, de espontaneidade e prazer, entre outras constituintes da própria antropologia destes.

No entanto, mesmo não tão explicitamente, o papel psicossociológico da ludicidade fora do processo institucional está sempre, garantindo a aprendizagem mesmo que de maneira não formal.

Embora sejam reconhecidos os papéis da ludicidade - aqui engloba-se a brincadeira, o brinquedo, o jogo - como meios de comunicação e expressão, é ainda bastante sutil a sua legitimidade enquanto elementos educativos dentro da escola, possivelmente por obterem ainda uma conotação sem significado, voltados para a não seriedade. (BOMTEMPO & HUSSEIN, 1986 ).

Porém, não há como desmerecer a influência que um ambiente motivador e coerente com as expectativas de cada faixa etária pode exercer sobre o processo de aprendizagem e, na mesma perspectiva, não há como ausentar a ludicidade do processo de escolarização.

Reflexões sobre a utilização das atividades lúdicas, em geral têm sido geradas evidenciando-se o surgimento de uma Educação Física a para a ludicidade, caracterizando-se

por investigações sistematizadas da utilização educativa e dos meios para empregar a ludicidade com eficácia, conservando suas características essenciais quando tomado no próprio interior do processo educativo.

É evidente a grande variedade e riqueza de enfoques que o tema da inserção das atividades lúdicas na escola propicia, especialmente se associado às suas temáticas específicas, como a brincadeira, o jogo, ou as características do comportamento de brincar ou, ainda, à cultura de forma em geral.

A inquietação neste momento gira em torno do interesse de refletir quanto e de que forma o corpo brinca e pode expressar-se mais espontânea e criativamente, no contexto das instituições escolares; mais especificamente, nas aulas de educação física, as quais, supostamente, poderiam ser um campo aberto e frutífero para a estimulação desses comportamentos, à medida que suas atividades são compostas por estratégias nas quais a ludicidade é um fator fundamental. No entanto, esta preocupação se faz evidente quando se percebe que, mesmo dentro desta área, parece não estar claro o papel que a ludicidade pode representar para o desenvolvimento natural.

ILLICH ( 1976) salienta a problemática de que:

*“a ausência de interesse em aceitar a naturalidade e a espontaneidade, entre outros atributos da ludicidade geralmente negligenciados como elementos importantes do processo educacional, refletem o interesse do homem contemporâneo em criar e construir um mundo e seu meio ambiente à sua imagem, isto, é, feito por ele próprio, tendo que, por causa disto, sujeitar-se a constantes reajustes para se enquadrar nele, colocando-se “em jogo constantemente”.*

ROSAMILHA (1979) também chama a atenção para a atual qualificação do ambiente escolar, quando afirma existirem duas áreas claramente definidas dentro da escola: a área de ensino - trabalho - controle - autoridade e a de recreio - jogo - liberdade - espontaneidade.

Uma radical transformação talvez passe por uma concepção de educação física, mais aberta, estimulante, com consciência e criatividade, à procura de novos caminhos e propostas, o que necessita de uma visão de educador que tenha prazer no que faz por acreditar e viver

tudo isto como algo importante e com sentido próprio, valorizando o ensinar sem padrões impostos, para que se oportunize a conquista de novos rumos.

Abrir novos caminhos, libertar-se de pré-conceitos e rótulos estigmatizadores e seletivos, expressar-se e deixar expressar a singularidade dos seres para que se possa ter a sensação de realização, através da ampliação dos processos afetivos, talvez possa ser uma saída.

O processo de ensinar a refazer induz à cópia, ao mecanicismo, à frieza talvez seja o que os professores precisam superar, assumindo a postura do ensinar a refazer-se, implantando pontes e não barreiras assegurando o processo de comunicação consigo próprio e com o outro, e não apenas para o outro.

O perfil deste profissional que estimule o trabalho com uma educação física completa e consciente, talvez passe pela possibilidade de ampliação da condição de sua afetividade, da expressão desse afeto e dos caminhos criativos de novas buscas de alternativas prazerosas para ensinar, através da arte e da ludicidade, acreditando que podemos compreender melhor as pessoas “se olharmos por elas, por mais velhas ou imponentes que pareçam, como se fossem crianças. Pois, a maior parte de nós nunca amadurece, apenas fica mais alta” ( BUSCAGLIA, 1982, pg. 52 ) .

#### **4. PROCEDIMENTO METODOLÓGICO**

Esta pesquisa desenvolveu-se sob o ponto de vista educacional, buscando-se conectar uma aproximação entre a Educação Física Escolar e a Ludicidade .

Caracterizando-se portanto, como uma pesquisa bibliográfica apoiada em autores da área sociológica.

Elaborou - se uma análise dos estudos existentes sobre a temática em questão. A partir dai, ocorreu a interpretação e a compreensão dos conteúdos pesquisados, aliando-se sempre a influência da ludicidade com o processo de escolarização.

## 5. CONCLUSÃO

Quando se inicia uma investigação sobre a ludicidade no processo de escolarização, percebe-se que vários autores que se propuseram a estudá-la, expressam diferentes pontos de vista, reflexo de uma dificuldade considerável em defini-la. Pela análise dos conteúdos expostos neste trabalho, podemos chegar a conclusão de que procurar a essência da ludicidade é tentar redimensionar o fenômeno muito além do simples fato de diversão e entretenimento. É tentar descobrir sua dimensão humana sem nunca perder de vista a integração do homem com seu meio, procurando colocá-lo em suas raízes infantis redescobrimo uma nova forma de brincar na escola.

A Educação Física através de seus conteúdos como: o jogo, a brincadeira e o esporte ,torna-se um potencial educativo para o tempo livre , sendo atividades alegres, espontâneas, e necessárias para a criança, devendo fazer parte do currículo infantil. A ludicidade pode transformar a prática pedagógica da Educação Física de uma forma estanque para uma forma que produza prazer e satisfação durante o seu desenvolvimento, e ao mesmo tempo pode possibilitar e estabelecer relação entre o fazer com o compreender. Essa transformação deve ser o interesse fundamental dos profissionais de Educação Física no contexto escolar.

Esta conclusão reflete a necessidade de que sejam revistos os enfoques sobre a ludicidade, diante do jogo, da brincadeira, do brinquedo e do próprio brincar nas escolas, em especial nas aulas de Educação Física pois, através da reflexão haverá uma maior conscientização sobre os objetivos que se deseja atingir não só favorecendo a Educação Física, mas também outras áreas de conhecimentos, acontecendo enfim a aliança entre *o corpo pensante e do corpo brincante*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança o brinquedo a educação**. São Paulo : Summus, 1984.
- BOMTEMPO, E & HUSSEIN, C.L. **O brinquedo : conceituação e importância** São Paulo : Nova Estrela EDUSP, 1986.
- BUSCAGLIA, L. **Vivendo, Amando, e Aprendendo**. Rio de Janeiro : Record , 1982.
- BORDIEU, Pierre. **Como é possível ser esportivo**. In. *Questões de Sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa. Cotovia, 1990.
- FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 1991.
- FRIEDMAM, Adriana. **Brincar crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971
- ILLICH, I. **Sociedade sem Escolas** 3ª ed. Petrópolis : vozes, 1976.
- KISHIMOTO, Tizuco M. **Jogo, brincadeira e educação física na pré - escola**. Revista *Motrivivência*, Ijuí: Unijuí, 1996, nº09, ano VIII.
- MAFFESSOLI, Michel. **A conquista do presente**. Rio de Janeiro 1984
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papyrus, 1990.
- \_\_\_\_\_. **Lazer e Educação**. Campinas : Papyrus, 1995
- OLIVEIRA, Paulo de Salles. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis : Vozes, 1986.
- PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS DA EDUCAÇÃO INFANTIL. Volumes 1, 2, 3. Secretaria de Educação .Brasília: MEC , SEF, 1997
- RECHIA, Simone Ap. **Aulas de lazer e recreação** .UFPR. 1998.
- ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo : Pioneira 1979.
- SCHWARTZ, G.M. **Atividades lúdicas e educação física : possível dissonância ?** São Paulo ; Faculdade de educação da USP, 1997 Tese de doutorado em educação.
- TEIXEIRA. **X Conbrace: esporte na escola** 1995

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Normas Para Apresentação de Trabalhos**. 3ª Ed. Vol. 1-8 .Curitiba: Editora UFPR, 1994.

VAGO, Tarcísio Mauro. **Das Escrituras a Escola Publica: a Educação Física nas series iniciais de 1º grau**. Belo Horizonte. UFMG. 1993

\_\_\_\_\_. **Um olhar sobre o corpo. Presença pedagógica**. Belo Horizonte. Dimensão, volume 2 mar. abr, 1995