



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO E GRADUAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**O LÚDICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II:  
UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Macapá-AP  
2023

**CAIO DIRCEU BARROS DA CUNHA  
ENEIDA DAS NEVES REIS  
NEILA AZEVEDO LIMA DA CUNHA**

**O LÚDICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO  
FUNDAMENTAL II: uma revisão bibliográfica**

Artigo de pesquisa apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II do curso de Licenciatura em Educação Física, para obtenção da nota final.

Orientador: Dr. Wollner Materko  
Co-orientador: Me. Heule N. S. De Oliveira

Macapá-AP  
2023

## RESUMO

A abordagem do tema ludicidade na educação é vasto, todavia pouco explorado no Ensino fundamental II no Brasil. Considerando que nesta fase escolar o público infanto-juvenil estudante necessita construir significado quanto aos conteúdos explorados na disciplina de Educação Física em meio às transformações biológicas e da educação institucionalizada vividas, se observou a necessidade de analisar a partir de um conjunto de materiais (artigos científicos, livros, textos), a ludicidade como ferramenta de ensino nas aulas de educação física no Ensino Fundamental II. Apresentamos neste trabalho uma discussão sobre a relevância da ludicidade a partir de uma revisão bibliográfica narrativa. Sendo observado que explorar o lúdico nesta fase escolar é interligar de forma simulada a realidade social cultural e biológica do estudante.

Palavras-chave: Educação Física. Lúdico. Ensino Fundamental II

## **ABSTRACT**

The approach to the theme ludicity in education is vast, but little explored in Elementary School II in Brazil. Considering that in this school phase the student children's and youth public needs to build real meaning regarding the contents explored in the discipline of Physical Education in the midst of biological transformations and institutionalized education experienced, it was observed the need to analyze from a set of materials (scientific articles, books, texts), ludicity as a teaching tool in physical education classes in Elementary School II. We present in this paper a discussion about the relevance of ludicity from a narrative bibliographic review. It is observed that exploring the playful in this school phase is to simulated interconnect the cultural and biological social reality of the student.

Keywords: Physical Education. Ludic. Elementary School II

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

<b>ABNT</b>	<b>Associação Brasileira de Normas Técnicas</b>
<b>EF</b>	<b>Educação Física</b>
<b>ENFII</b>	<b>Ensino fundamental II</b>
<b>BNCC</b>	<b>Base Nacional Comum Curricular</b>

## SUMÁRIO

<b>1.</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>6</b>
<b>2.</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1</b>	TIPO DE ESTUDO/MÉTODO .....	8
<b>2.2</b>	POPULAÇÃO DE ESTUDO.....	8
<b>2.3</b>	PERÍODO DE ESTUDO.....	8
<b>2.4</b>	CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO.....	8
<b>3</b>	<b>TRATAMENTO DOS DADOS E ANÁLISE .....</b>	<b>9</b>
<b>3.1</b>	O LÚDICO NA ESCOLA .....	9
<b>3.2</b>	AS RAÍZES DO LÚDICO.....	10
<b>3.3</b>	AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO BRASIL .....	12
<b>4.</b>	<b>DISCUSSÃO .....</b>	<b>14</b>
<b>4.1</b>	DISCIPLINA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II.....	15
<b>4.2</b>	LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II.....	16
<b>5.</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>21</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>23</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O lúdico é considerado fundamental no processo de ensino, pois permite que os alunos se divirtam enquanto aprendem. Isso ajuda a aumentar a motivação e o interesse pelo conteúdo, o que, por sua vez, aumenta a absorção e a retenção da informação. Outrossim, o lúdico também pode ajudar a melhorar a criatividade, a colaboração e a resolução de problemas vivenciados pelos discentes. Isso é válido em qualquer fase da vida, pois tanto as crianças quanto os jovens precisam saber como desenvolver habilidades para serem bem-sucedidas quando adultos, fato evidenciado por Maluf (2004) quando diz que o ato de brincar pode desenvolver significativamente o corpo e a mente e consiste num meio de formar o indivíduo de forma integral.

Partindo dessa premissa aqui se faz necessário apresentar o conceito de Ludicidade:

Como uma experiência plena, que pode colocar o indivíduo em um estado de consciência ampliada e, conseqüentemente, em contato com conteúdos inconscientes de experiências passadas, restaurando-as e, em contato com o presente, anunciando possibilidades para o futuro (BACELAR, 2009, p. 24-25).

A Educação Física – EF, é essencial para o desenvolvimento das crianças e adolescentes (GALLAHUE e OZMUN, 2005; e FREIRE, 1992) e quando aplicada utilizando métodos lúdicos, apresenta uma forma de tornar as aulas mais atraentes e significativas. Utilizando jogos, brincadeiras, simulados da realidade, é possível despertar o interesse dos alunos e promover o processo de aprendizagem mais produtivo. Também contribui para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo dos mesmos. Neste sentido, cabe a discussão no presente artigo sobre a relevância do lúdico nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental II - ENFII.

Sabe-se que a utilização do lúdico na educação é amplamente explorada nas séries iniciais, mas ainda é pouco abrangente para faixas etárias mais avançadas, como o ENFII, por isso torna-se interessante investigar se a incorporação de elementos lúdicos na EF para adolescentes é benéfica, tendo em vista as diferenças na estrutura cognitiva entre essa faixa etária e as mais jovens (LE MOS e ALMEIDA, 2006). Em princípio, é possível considerar que a utilização de cenários simulados que desafiem os adolescentes a superarem seus limites, a construir sua personalidade, buscando assim, desenvolver de forma lúdica conceitos morais, corporais e éticos, podem resultar num impacto positivo no processo pedagógico de Educação Física, e é preciso aprofundar mais nos estudos a respeito dessa possibilidade.

A ludicidade como instrumento metodológico pode ser fundamental para o professor de EF no ensino para adolescentes. Pois, por meio da mesma, o professor tem a possibilidade de atrair a atenção dos alunos e envolvê-los diretamente no processo de ensino-aprendizagem. Utilizando jogos e atividades lúdicas, o docente tem a oportunidade de explorar temas relevantes para os adolescentes, como autoconhecimento, transformações da puberdade, consciência corporal, papel na sociedade contemporânea e tecnologias. Portanto, esse trabalho tem por objetivo defender a importância da inclusão da ludicidade nas aulas de EF no ENFII face a notoriedade do lúdico na prática da disciplina segundo estudos que serão aqui apresentados.

Esse é um trabalho de revisão bibliográfica (GIL, 1991) encontra suas motivações ancoradas sobre o ponto de vista dos benefícios pessoais, acadêmicos e sociais (AZEVEDO, 1998). Quanto a motivação pessoal, permitirá um aprofundamento nos conhecimentos sobre o assunto proposto. Quanto a motivação acadêmica o objetivo é promover disseminação das últimas pesquisas e tendências na área educacional voltadas às aulas de EF no ENFII, a fim de proporcionar um acesso rápido ao conteúdo de outros trabalhos, fornecer informações relevantes para pesquisadores e professores profissionais da educação. E por fim, como benefício social, espera-se poder contribuir com o desenvolvimento de programas e políticas educacionais que têm como base a ludicidade no ENFII.



## 2 METODOLOGIA

### 2.1 TIPO DE ESTUDO/MÉTODO

Este é um trabalho de revisão bibliográfica narrativa que obteve seus resultados com base em literatura de amplo reconhecimento no meio acadêmico, que defendem a ludicidade como eixo primordial na construção do desenvolvimento educativo dos alunos do ENFII (que vai do 6º ao 9º ano), nas aulas de Educação Física, obtidos via internet pela base de dados: Scielo, Periódicos Capes, Google Acadêmico e exemplares de obras fornecidas pela biblioteca física e virtual da Universidade Federal do Amapá.

### 2.2 POPULAÇÃO DO ESTUDO

O presente artigo pretende investigar, segundo concepções de alguns autores, os fundamentos essenciais para incluir a ludicidade nas práticas pedagógicas das aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental II, que contemplam alunos na faixa etária de 11 a 15 anos.

### 2.3 PERÍODO DE ESTUDO

Os trabalhos pesquisados compreendem o período de estudo entre 20 de agosto de 2022 a 31 de janeiro de 2023.

### 2.4 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO

Foram adotados os seguintes critérios de inclusão: Artigos e Teses originais, com publicação a partir de 2018, em português, de acesso aberto e disponíveis em sua integralidade, nas bases de dados **scielo, periódicos capes e google acadêmico**; e exemplares de obras que tratam do assunto discutido,

Como critério de exclusão foram considerados: resumos, editoriais, trabalhos em idiomas estrangeiros, base de dados fechadas, dissertações e monografias. Tendo

como base de busca, o campo de pesquisa avançada e as palavras-chaves: ludicidade, educação física, ensino fundamental II, jogos e brincadeiras, didática, metodologia, dinâmica, corporeidade, aprendizagem.

### **3. TRATAMENTO DOS DADOS E ANÁLISE**

Para atingir os objetivos propostos realizou-se um estudo bibliográfico em que se teve a oportunidade de analisar artigos científicos que integram discussões sobre o tema Ludicidade na EF no tocante ao desenvolvimento motor, social e integral do aluno. Por este motivo foram realizadas leituras e incluídas as abordagens mais pertinentes de livros que trazem à tona a discussão apresentada.

Para complementar o estudo, buscou-se Teses de Conclusão de Curso que discutem sobre as implicações que dão embasamento às raízes do Lúdico na Educação Física no EFII. No tópico a seguir serão expostos alguns resultados considerados relevantes pelos autores do presente trabalho, abordando as origens do lúdico, na EF no Brasil.

#### **3.1 O LÚDICO NA ESCOLA**

As atividades lúdicas se bem aplicadas, podem se tornar uma ferramenta eficaz e positiva para o desenvolvimento da aprendizagem, sendo a figura do professor um agente indispensável na construção desse processo, pois é ele quem vai mediar diretamente estas atividades, vai buscar os caminhos mais convenientes para orientar e estimular seus alunos da melhor forma possível.

O professor será o responsável por tentar identificar as dificuldades que aparecerão neste caminho e tentará solucioná-las de forma agradável e com participação constante dos discentes, e para isso, as atividades lúdicas educativas, irão contribuir de forma leve e prazerosa diante das dificuldades com as quais esbarrarão, pois o Lúdico representa uma forma moderna de ensinar em sala de aula e é um recurso de suporte divertido, educativo, recreativo, em constante crescimento (DUTRA, CARVALHO, & SARAIVA, 2020).

Ao docente, o lúdico também seria uma estratégia eficaz no trabalho integrado com os vários componentes curriculares da escola, usando como base para esse crescimento os valores éticos, morais, culturais e sociais, para que dessa forma, possa usufruir de um resultado concreto que cresceu por meio de um desenvolvimento conjunto, completo, capaz de promover uma educação sólida, autocrítica e motivadora.

Por meio das danças e brincadeiras os alunos poderão conhecer as qualidades do movimento expressivo como leve/pesado, forte/fraco, rápido/lento, fluido/interrompido, intensidade, duração, direção, sendo capaz de analisá-los a partir destes referenciais; conhecer algumas técnicas de execução de movimentos e utilizar-se delas; ser capazes de improvisar, de construir coreografias, e, por fim, de adotar atitudes de valorização e apreciação dessas manifestações expressivas. (PCN's,1997)

Segundo TALINI (2019), seria importante e válido que a inclusão do lúdico se faça presente de forma contextualizada, no que diz respeito ao âmbito escolar, pois, dessa forma, o brincar pode se tornar uma excelente estratégia de ensino, propiciando assim, a interdisciplinaridade e favorecendo, desse modo, a maturação do indivíduo, no desenvolvimento da educação e da socialização destes discentes.

Ademais, juntamente com essa metodologia, precisa-se respeitar o processo natural de desenvolvimento de cada criança, buscando sempre melhorar a sua aprendizagem no contexto escolar.

### 3.2 AS RAÍZES DO LÚDICO

A ludicidade é considerada uma ferramenta poderosa na sala de aula, pois pode proporcionar motivação e diversão simultaneamente. Além disso, a utilização da ludicidade nas aulas de EF no EFII pode estimular de forma positiva a liberdade de expressão, renovação e criação dos estudantes, permitindo que eles reelaborem e controlem os seus sentimentos de forma mais assertiva. Desse modo, a ludicidade permite que os mesmos exaltem e projetem a representação do real de acordo com as suas necessidades e prioridades.

O conceito de infância foi construído historicamente, a partir do final da Idade Média e durante a Idade Moderna na Europa. É perceptível como na literatura e nas pinturas as crianças vão ganhando espaço, demonstrando que a sociedade passava a ver naquele momento a criança com outros olhos. Ela passava a ter direito a uma infância tranquila, cuidados próprios inerentes a idade, não só de dependência, mas principalmente voltados para suas capacidades cognitivas. Isso só se tornou possível, por exemplo, com o uso de brincadeiras como forma de aprendizagem. (Ariés, 1981, p. 67)

Portanto, conforme diagnosticado por Ariés (1981) a noção de diversão, brincadeira e jogos começou a ser percebida como algo relevante e inerente à infância já no século XV quando surgiram obras de artistas que representavam crianças brincando com o cavalo de pau, o catavento, um pássaro preso por uma corda e algumas vezes bonecas, evidenciando que estes brinquedos eram reservados às

crianças de pouca idade, “aos pequeninos”, conforme cita o autor.

Para BACELAR (2009 p.25):

(...) no estado lúdico, o ser humano está inteiro, ou seja está vivenciando uma experiência que integra, sentimento, pensamento e ação, de forma plena. Nessa perspectiva não há separação entre esses elementos. A vivencia se dá nos níveis corporal, emocional, mental e social, de forma integral e integrada. Esta experiência é própria de cada indivíduo, se processa interiormente e de forma peculiar a cada história pessoal (...).

E com isto Ariés (1981) tenta justificar estas escolhas por brinquedos específicos, pelo fato dos menores, talvez, tentarem reproduzir as atitudes dos adultos que conviviam com eles, isto é, aquela vivência com o objeto estava atrelada a condição histórica e social do indivíduo.

Esta percepção vai muito além do mundo infantil quando o autor supracitado menciona que os jogos e brincadeiras naquela época, também eram reservados aos adultos. Isso demonstra que a brincadeira e o divertimento são elementos fundamentais e presentes em todas as épocas da história humana. É difícil imaginar a vida sem a ludicidade, pois ela está enraizada na sociedade, desde as mais antigas até as sociedades atuais. Ainda dentro deste contexto:

(...) jogos e brinquedos os quais as próprias crianças tornam possíveis mediante suas interações e ressignificações, constituídas nas brincadeiras entre pares, como é o caso da tampinha de garrafa que vira uma bola, a caneta e a régua que juntas formam um avião ou a folha de papel que se transforma em uma capucheta.(SCAGLIA et al, 2020. pág.189)

Fato que abre um propósito ainda maior sobre a importância e significado das atividades lúdicas na vida do indivíduo. Observa-se que ao brincar se experimenta sensações como o prazer, curiosidade e alegria e por esse misto de sentimentos estimulados pelo lúdico, entende-se que a brincadeira pode desenvolver a aprendizagem de forma natural, uma solução eficaz para um bom planejamento escolar.

Para as crianças a Educação Física é um momento de brincar e se divertir, praticar esportes e sair da sala, para exercitar o corpo e movimentar-se; para o professor o movimento e a ludicidades podem auxiliar a desenvolver diversos aspectos educacionais, como cognitivo, psicomotor e socioafetivo, utilizando a cultura corporal do movimento, com uma ferramenta para o desenvolvimento do aluno. (MEDEIROS e SOUSA, 2021)

Baseado nos estudos acima descritos, percebe-se que as brincadeiras podem auxiliar o indivíduo a desenvolver a atenção, a memória, criatividade e concentração, pois como bem afirma (SOUZA;SANTOS,2019,p.2): “As atividades lúdicas fazem parte da nossa vida desde a infância até a terceira idade. Sabemos que, por meio delas, as relações sociais são estimuladas”, por isso, o lúdico torna-se tão intrínseco, pois por ter seu início na infância promovendo satisfação durante o aprendizado, precisa continuar sendo devidamente trabalhado e estimulado no decorrer das outras etapas de desenvolvimento humano.

### 3.3. AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO BRASIL

Por um longo período, as aulas de Educação Física foram caracterizadas por um objetivo militarista, o que contribuiu para a compreensão restrita da disciplina como uma atividade exclusivamente prática. O objetivo principal era o desenvolvimento e fortalecimento físico dos indivíduos, além de transmitir conceitos relacionados à higiene, moral e cidadania. Restringindo a incumbência do profissional de Educação Física na época a esses aspectos.

Os professores das pioneiras instituições de formação eram militares que, através de conhecimentos próprios de suas profissões, influenciaram os primeiros professores de Educação Física a incorporar os conceitos médicos-militares na prática da educação física e, por isso, difundir os no desenvolvimento de sua prática pedagógica. Isto corroborou em instituir nos cursos de formação em Educação Física, posteriores, projetos políticos pedagógicos com bases de caráter biomédico, higienista e militar.(CRUZ et al, 2019, pág.230)

Por tudo isso, fica evidente que a base da EF percebida na metodologia das primeiras escolas no Brasil eram aquelas voltadas unicamente para fins militares, médicos e higienista, que por sua vez influenciaram de certa forma as concepções e as práticas dos profissionais a frente da disciplina daquela época, omitindo, em circunstâncias diversas, questões afetivas, sociais, culturais. (CRUZ et al, 2019)

Atualmente o cenário modificou, surgem novas possibilidades e perspectivas de atuação do docente da EF, através dos princípios, conteúdos e conceitos que oferecem várias formas de se trabalhar na sala de aula. Existe um direcionamento de conteúdos e unidades temáticas mais abrangentes para desenvolver tanto os conhecimentos quanto as informações diversificadas em todas as dimensões do ser humano, pois como bem afirma Turmina (2019) as novas práticas educativas

precisam ser inovadoras, educativas e prazerosas.

Dentro deste contexto privilegia-se uma relação voltada para uma concepção mais ampla cujo objetivo se dá no auxílio às crianças e adolescentes a construírem conceitos carregados de significados. Esse processo terá bons resultados se ambos tiverem prazer em aprender, e se o aprendizado estiver atrelado a uma educação lúdica, enriquecedora, empolgante e diversificada. Em seus estudos, Turmina (2019.pág.14), contribui:

(...) se os professores andarem juntos com a prática da ludicidade em suas aulas, com certeza terão mais êxito e sucesso diante o envolvimento de seus alunos. E acontecerá com mais facilidade a autonomia da criança em criar novas estratégias, onde o professor poderá aprender com a criatividade, habilidades e flexibilidade deles.

Conforme estudos de Piaget (1971), é durante o desenvolvimento de uma criança que nasce o processo lúdico, onde ela vai brincar e ao mesmo tempo, mesmo sem que se perceba, vai crescer concomitantemente, isto é, a brincadeira a ajudará a desenvolver e a ter percepção do mundo, e segundo o autor, cabe frisar que existe uma estreita relação entre os jogos e a construção da inteligência, ou seja, o jogo espontâneo pode influenciar positivamente no processo de desenvolvimento daquele indivíduo efetivamente.

Diante deste pensamento, compreende-se a importância da totalidade do lúdico, pois é por meio dele que o ser humano nas fases iniciais de desenvolvimento, terá a oportunidade de se sentir realizado e preparado para os novos desafios que ainda estão por vir.

A partir de tais enfoques, verificou-se na Base Nacional Comum Curricular - BNCC, que as unidades temáticas do 6º e 7º ano possuem como seguimento nas aulas de EF, os jogos e brincadeiras, momento em que o professor precisará oferecer estas experiências singulares aos seus alunos, para que dentro ou fora da escola, possam experimentar e fazer fluir todos os sentidos atribuídos a eles.

Por tudo isso, torna-se válido reconhecer o lúdico como estímulo do aprendizado, cujo fruto será a grande amplitude para o desenvolvimento destes alunos. Aprender brincando se torna bem mais positivo e estimulante do que somente ter que estudar por estudar. O aluno, principalmente o do ENFII, terá maiores chances de obter resultados melhores na escola, se for estimulado a gostar de estudar ao invés de ser obrigado, conforme pensamentos de (DUTRA, CARVALHO, & SARAIVA, 2020, pp. 295-297): “A partir do brincar, as crianças realizam a introjeção do mundo

em que vivem, inserindo em suas brincadeiras as regras e condutas sociais”.

O ato de vivenciar o lúdico nas brincadeiras ou nos jogos faz parte da vida cotidiana do aluno, seja em casa, na escola, bem como em diversos momentos experimentados no processo de aprendizagem para a vida. Sendo assim, é muito importante que na escola esta imaginação continue sendo estimulada ao longo das diversas fases escolares.

Dentro desta perspectiva, conforme Maluf (2004), o lúdico é essencial para o ensino fundamental, pois contribui significativamente na educação e formação destes estudantes. É no lúdico que a criança ou o adolescente tentará se adaptar numa nova situação, vai explorar e aguçar toda sua criatividade para tal. Neste sentido:

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. (MALUF, 2004, p. 21).

Se o brincar abre portas para o desenvolvimento da imaginação, pode abrir também para o lado questionador, neste sentido, o lúdico passa a ser compreendido de uma forma mais ampla, como algo indivisível ao trabalho do professor na sala de aula, encaminhando assim, o seu aluno para um aprendizado mais rico e significativo.

Portanto, cabe ao professor de EF estimular o máximo possível a curiosidade de seus aprendizes, a fim de que os mesmos sintam a necessidade de fazer cada vez mais questionamentos e ir atrás das respostas, sendo este o propósito maior da BNCC (2018), logo é papel do educador a mediação entre o saber do estudante e o contexto social da escola, para a formação de um cidadão crítico, capaz e consciente.

#### **4. DISCUSSÃO**

Neste capítulo, serão abordados os resultados obtidos a partir da análise das referências selecionadas, com o objetivo de avaliar a importância da fase etária escolar no Ensino Fundamental II. Com base nas pesquisas analisadas, será possível compreender como as mudanças biológicas e emocionais, ocorridas nesta fase do desenvolvimento, podem afetar o aprendizado dos conteúdos propostos para a Educação Física. Além disso, serão apresentadas experiências e achados acadêmicos

e científicos que analisam a relevância do lúdico na prática pedagógica neste segmento de ensino. A partir dessas discussões, será possível avaliar a contribuição de cada autor para o entendimento do tema.

#### 4.1. DISCIPLINA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II

A Educação Física escolar busca desenvolver a aptidão física e reflexão sobre a cultura corporal do movimento. Para Scapin e Souza (2021) a cultura corporal é fundamental como parte integrante da construção cultural e produção humana, pois é responsável pela construção da corporeidade dos indivíduos. O que é reforçado por Frizzo e Souza (2022) quando afirmam que a mesma é compreendida através da perspectiva materialista histórico-dialética, porém ainda requer um maior esclarecimento sob essa abordagem teórica e metodológica.

A cultura corporal é uma dimensão multifacetada, que vai além do desenvolvimento físico, incluindo aspectos afetivos, sociais e culturais. Talvez seja necessário explorar outras abordagens teóricas e metodológicas para compreendê-la de forma mais completa e adequada. Por estes motivos, torna-se relevante lembrar que a educação física escolar tem a responsabilidade de alcançar a formação integral dos estudantes, portanto é preciso questionar se a ênfase na aptidão física e culturacorporal do movimento é suficiente para alcançar tal objetivo.

De acordo com Castellani et al (2009, p. 34), a estrutura curricular da EF escolar tem como objetivo desenvolver uma reflexão pedagógica sobre a compreensão das representações simbólicas do mundo, que foram historicamente criadas e culturalmente desenvolvidas pelo homem. Essa reflexão busca ampliar a compreensão das formas de representação das realidades vividas pelo homem e como elas são incorporadas na EF escolar.

Neste sentido, a interpretação do ensino de EF baseada na consideração do contexto construído pelo aluno pode ser benéfica para o professor, pois permite que ele adapte sua metodologia pedagógica às necessidades e interesses dos estudantes. Por isso, torna-se importante que o professor de EF seja capaz de respeitar o ritmo de aprendizagem de cada estudante e se adaptar às suas reais necessidades. Assim, seria pertinente também, considerar as necessidades sociais da turma.

Adequar as diversas realidades exteriores dos alunos ao invés de procurar transformá-las, é um desafio constante para o docente, em Amorin et al. (2021) em um



estudo realizado com indígenas, destaca que o desafio de conciliar o conteúdo da disciplina com a realidade do aluno, requer aplicações práticas na vida cotidiana dos mesmos, para que faça sentido e tenha um significado marcante, mas a carência de informações sobre determinada etnia, ainda é um obstáculo.

Um dos objetivos primordiais do professor é o de encontrar uma forma de ensinar, que permita o aluno constituir uma consciência integrada entre a sua realidade e a teoria dos conteúdos desenvolvidos no ambiente escolar. Com isso oportunizando o acesso às informações para o mesmo, de modo que este possa se apropriar do conhecimento de forma integral.

Compreender então a fase do desenvolvimento cognitivo em que o discente se encontra é fundamental para a estruturação da prática pedagógica. Para essa compreensão é indispensável considerar as necessidades e incentivos que podem ser eficazes para a prática da EF. Devendo-se atentar ainda, para a evolução da própria prática pedagógica aplicada.

Nesta fase escolar, do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, há que se encontrar o público púbere, adolescente no qual o indivíduo já está sofrendo significativas mudanças físicas ou vendo ou seus congêneres mudando e se considerando em atraso de desenvolvimento. Para Santrok apud Gallahue (2013, p.315) a adolescência é "... o período de transição que ocorre entre a infância e a vida adulta e envolve mudanças biológicas, cognitivas e socioemocionais".

Esse momento de mudança estrutural e emocional do indivíduo é marcado pelo aumento somático e acelerado da altura e peso, momento biológico conhecido como estirão do crescimento, que compõem uma das fases do desenvolvimento humano e varia de acordo com cada indivíduo (GALLAHUE, 2013).

Isto implica inferir que as variações socioemocionais e físicas dos alunos deverão ser diagnosticadas pelo professor de educação física para que este construa métodos de ensino que sejam atraentes ao aprendizado do grupo. E a possibilidade de desconstruir cenários que reflitam a consciência abstrata do púbere e o possibilite a reconstrução de novos cenários no qual o indivíduo se encontre em seu grupo social, permitindo a maturação voltada para uma melhor cidadania.

#### 4.2. LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Ensinar Educação Física para adolescentes é considerar essa prática pedagógica indissociável do processo global de educação. Logo, o professor de Educação Física do EFII deve priorizar os aspectos lúdicos acima de quaisquer outros, como a competição, o desenvolvimento precoce de habilidades que possam comprometer a manutenção do interesse do estudante adolescente pela prática de qualquer cultura corporal do movimento.

“O objetivo principal da prescrição de atividade física na criança e no adolescente é criar o hábito e o interesse pela atividade física, e não treinar visando desempenho. Dessa forma, deve-se priorizar a inclusão da atividade física no cotidiano e valorizar a educação física escolar que estimule a prática de atividade física para toda a vida, de forma agradável e prazerosa, integrando as crianças e não discriminando os menos aptos. (Lazzoli et al, 2011)

Segundo as concepções de Cunha (2018), percebe-se que durante a aplicação do lúdico nas aulas de educação física para o adolescente, este:

“(…) se permite validar aspectos que são da esfera da sensibilidade, do sentimento, da emoção e do autoconhecimento, o que permite a libertação de intencionalidades que permeiam toda a relação existente entre o ser humano e o mundo.”

O lúdico influencia muito o desenvolvimento do indivíduo, pois é através de cenários simulados que retratem a realidade a ser enfrentada por este que então aprende a agir, tem a curiosidade estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, além de proporcionar o desenvolvimento do pensamento e da concentração, da formação de conceitos significativos.

Para isto o professor encontra base legal de atuação na BNCC (2018, p.15):

(…) a Educação Física oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo cultural. Esse universo compreende saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas, que se inscrevem, mas não se restringem, à racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orienta as práticas pedagógicas na escola.

Pimentel (2019), a fim de identificar as dificuldades para uma universalização da educação básica de fato, alega que o principal desafio para que se possa ter um ambiente de desenvolvimento sustentável seria o cumprimento do Plano Nacional de Educação, pois ainda se faz necessária uma reafirmação com a melhoria da

qualidade do ensino oferecido aos estudantes.

É preciso destacar que embora ele aponte como principal desafio o cumprimento do Plano acima citado, o mesmo entra em detalhes sobre como isso deve ser alcançado ou quais são os principais obstáculos a serem superados. Além disso, a menção à melhoria da qualidade do ensino parece ser apenas uma generalidade sem análise concreta sobre como isso pode ser alcançado. A falta de profundidade e detalhamento na análise limita a capacidade do autor de apresentar soluções para o problema.

Em um trabalho publicado por Neira (2020), com base em 17 relatos de experiências de professores de EF, procurou identificar qual a concepção de conteúdo dentro do currículo escolar para essas pessoas, e identificou que o rompimento com visões tradicionalistas do ensino da EF estão cada vez mais consolidados, ao passo de que os professores buscam aplicar o conceito de interdisciplinaridade dentro dos conteúdos trabalhados.

É importante destacar que muito embora esses resultados apontem para uma tendência, não se pode saber ao certo o alcance deles, uma vez que tais conclusões decorrem de uma amostra muito pequena, e que para uma confirmação mais aproximada seria necessário ampliar o raio de alcance dela.

No entanto, outro trabalho conduzido por Godoi (2021), identificou que de fato professores de EF vem buscando expandir suas competências, na medida em que passaram a introduzir esportes de menor repercussão midiática como o badminton e o uso de videogames em suas práticas pedagógicas.

Com isso, é possível inferir que o professor tem a liberdade de estruturar sua própria prática pedagógica com base nos regramentos educacionais nacionais para o ensino.

De acordo com (CASTELLANI, 2013), do 6º ao 9º ano tem início a ampliação do ciclo à sistematização do conhecimento do indivíduo. Nesta fase do desenvolvimento cognitivo, confrontando informações abstratas da realidade, aprendendo a reorganizar o pensamento, o indivíduo adquire consciência de sua atividade mental.

No entanto, é importante lembrar que o desenvolvimento cognitivo é um processo contínuo que não se limita a uma faixa etária específica. Dentro deste contexto, o autor parece sugerir que o aprendizado é meramente uma questão de adquirir consciência da atividade mental, o que é uma visão simplista da aprendizagem. Torna-se importante lembrar que o aprendizado também envolve a construção de

conhecimento através da interação com o ambiente e a incorporação de novas informações às estruturas mentais já existentes.

Neste cenário, é possível observar a ludicidade como instrumento facilitador da aprendizagem. Uma possibilidade de conduzir práticas pedagógicas de ensinar e aprender a um cenário de construção entre o real e o abstrato até a formatação da identidade do indivíduo.

Todavia, a ludicidade não pode ser absorvida como uma possibilidade de distração para o estudante do EFII, que tem como interesse intrínseco e ainda conflitante, a construção de uma identidade própria. Logo a ludicidade, nesta fase escolar, está para além de brincadeiras e jogos, mas se propõe como “...um fenômeno subjetivo que pode ser entendido através do auxílio da História, da Sociologia e da Antropologia Cultural” (BACELAR, 2009).

Para Santos (2007, p. 60) a ludicidade:

(...) é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Conforme Piaget (2003), o caráter educativo da atividade lúdica é visto como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral da construção do sujeito quer seja, na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um.

Huizinga (apud Porrozzi e Severino, 2010) conceitua atividade lúdica como:

(...) uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, seguindo uma certa ordem e certas regras.

Winnicott (apud Porrozzi e Severino, 2010), afirma que é exatamente no brincar que tanto as crianças como os adultos são capazes de expressar a sua liberdade de criação. Para o autor, a atividade lúdica é sempre uma experiência criativa, uma experiência na continuidade espaço-tempo, uma forma básica de viver.

Vale ressaltar que essa experiência de associação do real e abstrato nem sempre será uma ação prazerosa. Em algumas circunstâncias o lúdico expõem situações desconfortáveis que refletirão o descontentamento e o desprazer. Todavia, a essência do aprendizado se encontra nas sensações exploradas através do lúdico.

Para Cunha et al (2018):

O Jogo e sua natureza lúdica permitem uma relação do sujeito com o mundo de forma interpretativa e, portanto, significativa. Nesse sentido, é capaz de facilitar a ocorrência simultânea da relação dialógica entre desenvolvimento e aprendizagem.

Considerar o lúdico como ferramenta a ser utilizada para prática pedagógica da EF no ENFII, é lançar mão a simulação da realidade a fim de confrontar o real e o abstrato para desenvolver identidade do cidadão de forma responsável, objetiva e planejada, pois se deve considerar a finalidade da educação institucionalizada que intenciona formar cidadão ativo, proativo e equilibrado.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A revisão da bibliografia apresentada neste artigo buscou analisar a abordagem do ensino da Educação Física para adolescentes através da perspectiva lúdica, tendo como base as contribuições de alguns autores. Neste contexto, observou-se que pouco se explora o lúdico na EF, especificamente no EFII. A grande preocupação quando o assunto é ludicidade na prática pedagógica é que a mesma apresenta foco nas séries iniciais.

Sem dúvidas existem contradições entre o que é proposto, e as práticas quando remetidas às diretrizes nacionais do ensino no Brasil. Tendo em vista que a essência da educação brasileira é formar cidadãos autônomos, críticos, que respeitem as singularidades das culturas, e a diversidade do grupo social em que vivem. Todavia, é necessário voltar os olhares da ciência para o público adolescente também, visto que é neste momento do desenvolvimento que o indivíduo conecta seu conhecimento abstrato à realidade, construindo conceitos para toda a vida.

É válido frisar que a aula de Educação Física para o ENFII precisa valorizar as competências, os conhecimentos do aluno, considerando que a estrutura formatada sócio-culturalmente se constrói no grupo em que está inserido. Fato que permitirá, que os estudantes possam exercitar seus interesses intelectuais por meio de práticas pedagógicas que foquem na ação coletiva, cooperativa, inclusiva, autocrítica, expondo conteúdos que dialoguem com coerência na interdisciplinaridade, contribuindo assim para formação de cidadãos críticos flexíveis, resilientes, responsáveis e proativos.

E para que tudo isso que foi supracitado tenha um bom rendimento, é necessário, segundo os autores apreciados ao longo do Artigo, explorar o lúdico nas aulas de EF também na fase da adolescência, o que implica construir cenários simulados que interliguem o aluno à sua realidade social, cultural e biológica, ainda que com pouca estrutura logística em sala de aula.

Nesta oportunidade, o docente poderá usufruir, do mundo digital, buscando nas mídias o que está em evidência no que tange os conteúdos da disciplina em questão, cujo objetivo é estimular a cultura corporal de forma a desenvolver as capacidades intelectuais, sociais e culturais do discente. E neste quesito a EF é essencial para otimizar estes contextos de forma lúdica.

Portanto, o presente artigo teve o propósito de, promover a disseminação dessas pesquisas e tendências educacionais voltadas às aulas da área em questão, a

fim de proporcionar um acesso rápido ao conteúdo de outros trabalhos, fornecendo dessa forma, informações relevantes para pesquisadores e professores profissionais da educação. E por fim, poder contribuir com o desenvolvimento de programas e políticas educacionais que têm como base a ludicidade no ENFII.

## REFERÊNCIAS

- AMORIM, Ida de Fátima de Castro et al. **O currículo escolar e a prática dos professores de educação física em contexto amazônico: o desafio das aulas de educação física nas comunidades indígenas**. Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 2, p. 18085-18100, 2021.
- ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2 ed. Tradução: Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Afiliada, 1981
- AZEVEDO, Israel Belo de. **O prazer da produção científica**. São Paulo: Unimep, 1999.
- BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Base da Educação**. Disponível em: <[lei 9394.pdf \(mec.gov.br\)](#)> Acesso em: <17, jan 2023>.
- CASTELLANI FILHO, L. et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez 2009.
- CRUZ, M.M.S.; REIS, N.S.; CARVALHO, S.C.S.; MEDEIROS, A.G.A. **Formação profissional em educação física: história, avanços, limites e desafios**. Caderno de Educação Física e Esporte, Marechal Cândido Rondon, v. 17, n. 1, p. 227–235, 2019. DOI: 10.36453/2318-5104.2019.v17.n1.p227. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/cadernoedfísica/article/view/20408>. Acesso em: 17 jan 2023.
- CUNHA, A.C.T.N; et al. **Elementos da Fenomenologia como uma das possibilidades de compreender o jogo como um movimento humano significativo**. Rev. Portuguesa de Educação. Vol 31. N 2. 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.21814/rpe.11714>> Acesso em: 15.01.2023.
- DUARTE, J.R.; MOTA, E.A. **O lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil**. Rev. Educação Pública, v.21.n 15, 27 de abril de 2021. Disponível em: <[Revista Educação Pública - O lúdico no processo de aprendizagem na](#)> Acesso em 18 nov 2022.
- DUTRA, J. L. C.; CARVALHO, N. C. C.; SARAIVA, T.A.R. **Os efeitos da pandemia de COVID – 19 na saúde mental das crianças**. *Pedagogia em Ação*, 13 (1), pp. 293 - 302. 2020. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/23772>. Acesso em 28 jan.2023.
- FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro**. São Paulo: Scipione, 1992.



FRIZZO, Giovanni; SOUZA, Maristela da Silva. **Educação física nas diretrizes da unesco: o paradigma da aptidão física e da saúde na formação do capital humano**. Movimento, v. 25, 2022.

GALLAHUE, D.L.; OZMUN, J.C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte, 2005.

GALLAHUE, D.L.; OZMUN, J.C. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 7<sup>o</sup> ed. Porto Alegre: AMGH, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

GODOI, Marcos et al. Professores de educação física como experts adaptativos e a busca da inovação. **Linhas Críticas**, v. 27, 2021.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

LAZZOLI, J.K. et al. **Atividade física e saúde na infância e adolescência**. Rev. Bras. de Med. Esporte. Disponível em <<https://doi.org/10.1590/S1517-86921998000400002>> Acesso em: 05 de dez de 2022

LEMOS, G.C.; ALMEIDA, L.S. **Bateria de Provas de Raciocínio: Estudos diferenciais segundo o ano escolar, gênero e opção curricular**. 2006.

MALUF, A.C.M. **Brincar, Prazer e Aprendizado**. 3<sup>a</sup> ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

MEDEIROS, J.A.S.; SOUSA, F.J.F. **A importância do lúdico na educação física**. 2021. Disponível em: <[16c6f-medeir~1.pdf\(unifacvest.edu.br\)](#)>. Acesso em: <15nov2022>.

MINISTÉRIOD A EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Física**. 1997. Disponível em: <[Educação Física\(mec.gov.br\)](#)> Acesso em 17 nov 2022.

NEIRA, Marcos Garcia. **Os conteúdos no currículo cultural da Educação Física e a valorização das diferenças: análises da prática pedagógica**. Revista e-Curriculum, v. 18, n. 2, p. 827-846, 2020.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. 3<sup>a</sup> ed. 5<sup>a</sup> reimpressão. São Paulo: Ática 2003.

PIMENTEL, Gabriela Sousa Rêgo. **O Brasil e os desafios da educação e dos educadores na agenda 2030 da ONU**. Revista Nova Paideia-Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa, v. 1, n. 3, p. 22-33, 2019.

PORROZZI, R.; SEVERINO, C.D. **A ludicidade aplicada à Educação Física a prática nas escolas**. Revista Praxis. Ano II, nº 3. Jan. 2010

SANTOS, Marli dos Santos (org). **O lúdico na formação de educador**. Petrópolis, Rio de Janeiro, 2007.

SCAGLIA, A. J., FABIANI, D. J. F., &GODOY, L. B. de. (2020). **Dos jogos tradicionais às técnicas corporais: um estudo a partir das relações entre jogo e cultura lúdica**. *Corpoconsciência*, 24(2), 187-207. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10780>. Acesso em 23 jan 2023.

SCAPIN, Gislei José; SOUZA, Maristela da Silva. **Educação Física Escolar: em defesa da cultura corporal em contraposição à perspectiva da aptidão física**. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, v. 25, n. 273, 2021.

SOUZA JÚNIOR, Marcílio et al. Coletivo de autores: a cultura corporal em questão. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 33, p. 391-411, 2011.

TALINI, I. **O Lúdico e a Interdisciplinaridade na Educação Física**. Brasília, 2019. TCC (Educação Física). Faculdade de Ciências da Educação Saúde. Disponível em: <[AMERICAN WORLD UNIVERSITY \(uniceub.br\)](http://AMERICANWORLDUNIVERSITY.uniceub.br)>. Acesso em 10jan 2023.

TURMINA, Natália. **A importância do Lúdico nas aulas de Educação Física para alunos do 1º ano do ensino fundamental**. 2019. Universidade Caxias do Sul. TCC. Licenciatura Integrada em Educação Física. Disponível em: < [TCC Natalia Turmina.pdf \(ucs.br\)](#)>. Acesso em: <24jan2023>.

VYGOTSKY, L.S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/EDUSP, 1988. Disponível em: <http://revistas.unifoa.edu.br/index.php/praxis/article/view/919>. Acesso em 17 jan 2023