Práticas lúdicas no ensino da educação física escolar: um relato de experiência no Ensino Médio do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Pernambuco

Playful practices in the teaching of physical education: an experience report in the High School of Colégio de Aplicação from Universidade Federal de Pernambuco

Iago de Santana Perrusi¹
Igor Marcelo Martins de Souza²
Isis Tavares da Silva Lovera³
Rebeca Emerenciano Maranhão de Melo⁴

Resumo

Esse trabalho se caracteriza como um relato de experiência, realizado a partir da disciplina de Práticas Lúdicas, do curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), que teve como trabalho final uma intervenção escolar. O presente estudo teve como objetivo introduzir os alunos à vivência de modalidades que não são comuns no ambiente escolar, a fim de proporcionar através das práticas lúdicas maior participação e interação. Nesse contexto, o trabalho mostrará a importância de desenvolver atividades lúdicas nas aulas de educação física escolar e como auxilia na socialização e participação dos alunos. A intervenção ocorreu no Colégio Aplicação da UFPE, onde trabalhou-se com turmas do terceiro ano do Ensino Médio. Conclui-se que a prática de atividades lúdicas no âmbito escolar é de extrema importância para os alunos, gerando um maior interesse dos escolares em participar e cooperar nas aulas e possibilitando um ambiente favorável ao processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdicas. Educação Física. Aprendizagem.

Abstract

This study is characterized by an experience report made from the discipline of Playful Practices, from the Physical Education Degree course at Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), which had a school intervention as its final work. This study aimed to introduce students to the experience of modalities that are not common in the school environment, to provide greater participation and interaction through playful practices. In this context, the study is going to show the importance of developing playful activities in school physical education classes. Besides that, we evaluated how it helps in the socialization and participation of students. The intervention was performed at Colégio Aplicação da UFPE, where we worked with classes from the third year of high school. We conclude that the practice of recreational activities in the school environment is extremely important for students, generating a greater interest of students in participating and cooperating in classes and enabling a favorable environment for the teaching-learning process.

Keywords: Playful. Physical Education. Learning.

¹ Graduando do curso de Educação Física – Licenciatura, UFPE, iagosantperrusi@gmail.com.

² Graduando do curso de Educação Física – Licenciatura, UFPE, igoor.souza20@hotmail.com.

³ Doutora em Educação, docente/pesquisador do Colégio de Aplicação – Cap/UFPE – UFPE, isislovera@capufpe.com.

⁴ Graduanda do curso de Educação Física – Licenciatura, UFPE, beca.maranhao@gmail.com.

Introdução

O presente trabalho se apresenta como um relato de experiência, da avaliação final para a disciplina de Práticas Lúdicas, do curso de Educação Física em Licenciatura da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), onde foram realizadas mediações com sessenta alunos da terceira série do Ensino Médio do Colégio Aplicação da UFPE. O objetivo principal das intervenções foi trazer experiências e vivências às modalidades que normalmente não são trabalhadas nas aulas de Educação Física, mostrando a necessidade e importância da prática de atividades lúdicas no âmbito escolar, proporcionando uma maior participação, interação e socialização dos estudantes. Desta forma, o trabalho contempla em sua introdução a ludicidade na educação física escolar, o Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Pernambuco como campo de estágio, além da metodologia, resultados e discussões sobre a intervenção.

1. A ludicidade na educação física escolar

A etimologia da palavra ludicidade, deriva do radical *ludos* definida por Anjos (2013) como jogo, em que há o envolvendo a psicomotricidade, fazendo parte da atividade humana caracterizando-se pela espontaneidade, funcionalidade, satisfação e prazer do indivíduo pela atividade prática e também envolvendo a brincadeira. Severino e Porrozi (2017), afirmam que a ludicidade faz parte do ser humano, desde seu nascimento, podendo ser compreendida como o simples ato de brincar. Ainda de acordo com os autores, a ludicidade “auxilia a aprendizagem através da alegria, da espontaneidade e da liberdade que a criança apresenta ao se relacionar com aquilo que ela reconhece” (SEVERINO E PORROZI, 2017, p.12) Assim, as atividades lúdicas proporcionam prazer, diversão, desenvolvimento da criatividade e contribui para a sua inserção social.

Huizinga (1990), responsável por escrever o livro *Homo Ludens* (1938) que é tido como referência para a ludicidade, defende o lúdico como um elemento de linguagem, contribuindo nos conhecimentos científicos, filosóficos e matemáticos, abordando a ludicidade através do jogo, em que permite a manifestação do lúdico. O autor também cita que o jogo são atividades desligadas de qualquer interesse material, abrangendo questões culturais, como a forma e o ambiente do jogo, sendo de caráter lúdico. Um dos temas abordados é a diferença de jogo e brincadeira, em que conceitua o jogo como algo cultural, com o sentido de ação, que trabalha a linguagem, mito e ludicidade, para ele o lúdico se dá no jogo, que traz a alegria, o divertimento, o prazer.

De acordo com Santos (1997) a ludicidade é necessária ao ser humano, pois contribui na aprendizagem, desenvolvimento e construção do conhecimento, facilitando o desenvolvimento sociocultural, socialização, comunicação, melhora a saúde mental, a aprendizagem e a expressão. Para o autor, o lúdico é uma relação recíproca entre interação social e aprendizagem, também cita que possibilita o desbloqueio de resistências e visões sobre o jogo e a brincadeira. A sua importância tanto para o professor como para o aluno, proporciona um ambiente criativo que estimula a construção do conhecimento. Assim, às práticas lúdicas são importantes pelos seguintes objetivos:

Proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sossegada, sem cobranças e sem sentir que está atrapalhando ou perdendo tempo; Estimular o desenvolvimento de uma vida interior rica e da capacidade de concentrar a atenção; Estimular a operatividade das crianças; Favorecer o equilíbrio emocional; Desenvolver a inteligência, criatividade e sociabilidade; Incentivar a valorização do brincar como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional e social; Enriquecer o relacionamento entre as crianças e suas famílias (SANTOS, 1997, p. 14).

Os Parâmetros Curriculares do Estado de Pernambuco de Educação Física (2013), evidenciam a importância de atividades de caráter lúdico e como essa prática deve ser cultivada no dia a dia escolar, pois assim, há a possibilidade dos alunos resgatarem experiências vividas e que a vivência de jogos, enfatiza a cultura corporal, proporcionando momentos de alegria e prazer ao participar da aula. Em consonância com esta discussão, a publicação Coletivos de Autores (2002) mostra que o jogo é uma manifestação cultural corporal do movimento que deve ser trabalhado no ambiente escolar e de acordo com o nível do aluno, em que um ensino lúdico, busca estimular a criatividade humana.

Desta forma, se faz importante o trabalho da ludicidade no âmbito escolar, principalmente nas aulas de educação física, como meio para o desenvolvimento dos escolares, porém, respeitando suas limitações e vontades. A ludicidade é tida como a melhor maneira de ensino-aprendizagem de conteúdo, principalmente nas escolas, pois geralmente, provocam motivação e ajuda na participação e potencial dos alunos (ALVES, 2004). Ainda de acordo com a autora, “o lúdico nas brincadeiras propicia momentos de distração, descontração e fantasia e contribui para o aprendizado, sendo assim uma forma de aprender” (2004, p.01), mostrando que a ludicidade é um instrumento metodológico importante para ser trabalhado em sala de aula.

Neste sentido, as aulas de educação física escolar são espaços formais dentro do currículo escolar, propícios a ludicidade, em que o estudante pode dialogar entre a criatividade,

o brincar e o uso corporal, interagindo com os colegas, auxiliando no desenvolvimento da sua consciência corporal e colaborando no processo de ensino-aprendizagem (SEVERINO; PORROZZI, 2017).

2. O Colégio de Aplicação da UFPE como campo de estágio

Criado em 10 de março de 1958, doze anos após o Decreto Lei nº 9.053, que instituiu a criação dos ginásios de aplicação vinculado às Faculdades de Filosofia do país, responsáveis naquele tempo pela formação dos licenciandos, o então ginásio de aplicação já se diferenciava, com o planejamento ouvindo os alunos, tendo-o como protagonista no processo de ensino-aprendizagem, centrado no desenvolvimento da capacidade de raciocínio e do espírito crítico do aluno.

Pensando em um espaço para atender as disciplinas de práticas de ensino, passa a receber o nome de Colégio de Aplicação (CAp) (ou Escolas de Aplicação em outros Estados), um lugar de experimentação de metodologias. Em 1970, deixou as dependências iniciais no centro da cidade do Recife, migrando para atual prédio dentro do Campus da Universidade Federal de Pernambuco (no bairro da Cidade Universitária - Recife/PE), posteriormente com um horário ampliado da jornada escolar nos turnos da manhã e tarde. Aos 60 anos, continuava com as 14 turmas e mais de 420 alunos na instituição. Atualmente, o CAp UFPE está sob o regimento legal de dois documentos: a Portaria normativa nº 01/93 e o Projeto Político Pedagógico Institucional PPPI (ROSA et al., 2015).

Na intenção de atender melhor aos licenciandos que chegam ao colégio, o setor de Orientação e Apoio ao Estagiário (SOAE) composto por técnicos-administrativos e coordenado por um docente, cuida da mediação entre a escola e os cursos de graduação, fazendo a recepção e apresentando a dinâmica escolar, além de intermediar toda a documentação necessária. O SOAE não consta na Portaria Normativa nº 01/93, que dispõe da estrutura e organização do CAp UFPE, entretanto no PPPI, publicado em 2015, cabe a este serviço recepcionar e atender aos estagiários das licenciaturas e cursos diversos da UFPE e demais instituições de ensino superior, bem como orientar os estagiários sobre a dinâmica institucional.

Desta forma, o aluno interessado deve-se dirigir ao setor, munido da carta de apresentação emitida pelo professor da graduação, juntamente com o plano de atividades e o termo de compromisso, alimentando um banco de dados com informações sobre esses alunos. Após o cadastro, os graduandos são apresentados à escola pelo serviço e é verificado o possível

professor supervisor de acordo com os horários e demandas. Assim, o docente do CAp UFPE passa a ter um compromisso de supervisionar o estagiário, acordando com ele os planos de aula e acompanhamentos que serão feitos.

Segundo Leandro et al. (2018), entre 2016 e 2017, mais de 497 estudantes da graduação fizeram intervenções no CAp UFPE, sendo a Licenciatura em Educação Física e Licenciatura em Música, as mais procuradas. No ano de 2018, em dados recentes fornecidos pelo SOAE registrou-se um total de 524 estudantes que frequentaram o CAp UFPE, sendo 41 graduandos em Educação Física, um número expressivo dentro dos 21 componentes curriculares ofertados pela escola ao aluno.

Atendendo aos licenciados e bacharéis, o SOAE possibilita uma aproximação com a Educação Básica, em conformidade com a Lei de Estágio nº 11.788/2008 (BRASIL, 2008), ofertando diversas modalidades de estágio, além de um estreitamento de laços entre os alunos e docentes da Educação Básica.

3. Metodologia

Após o contato com o SOAE no CAp UFPE, os alunos da Licenciatura em Educação Física da UFPE foram direcionados para a professora supervisora, onde ocorreu um primeiro encontro sobre a metodologia utilizada com as turmas da terceira série do Ensino Médio, tratando das atividades físicas diferenciadas no currículo escolar. Desta forma, inicialmente, foram acordadas intervenções sobre as modalidades de Futebol Gaélico, *CrossFit* e *Cheerleader*, em que os alunos do CAp UFPE apresentavam a parte teórica da modalidade (abordando a história, evolução, princípios do treinamento, regras, participantes e curiosidades) em formato de seminário e os estagiários da disciplina de Práticas Lúdicas do curso de Educação Física Licenciatura estiveram responsáveis pela vivência prática, trazendo a ludicidade no conteúdo abordado.

As intervenções previamente debatidas entre todos os envolvidos, foram também acompanhadas e orientadas pela professora de Educação Física do CAp UFPE. O processo de desenvolvimento das aulas foi pautado através de pesquisas de caráter teórico por meio de artigos e sites da *web* para o aprofundamento da sistematização do conhecimento. Além disso, houve uma investigação da prática das modalidades, através de vídeos e experimentações estudantil, seja no colégio ou na universidade. Segundo Fermino e Fermino (2018), os esportes pouco populares ou jogos não explorados nos campos profissionais ou midiáticos, em

contrapartida com os esportes que se encaixam como esportes institucionalizados como o futebol, handebol, basquete, vôlei, atletismo e natação, no nosso país são denominados esportes alternativos. Os esportes menos difundidos foram recentemente adicionados na grade curricular municipal de São Paulo em 2010 e passaram a ser mais comumente divulgados e experimentado pelos alunos da rede escolar Paulista, tais como o *Rugby*, *Frisbee*, *Baseball*, *Badminton* e o *Touchkball*. Fato esse que oferece maiores possibilidades de experimentações práticas e um aumento do repertório motor dos escolares.

Os planos de aula que outrora foram construídos coletivamente, utilizaram os materiais disponíveis pela própria instituição para realização. Após as aulas, eram debatidos com todo o grupo o plano de aula aplicado, com a finalidade de avaliar a intervenção, atuação dos estudantes do CAp UFPE frente a proposta e atuação do grupo de licenciandos diante dos estudantes. Assim, em todo o momento, houve uma construção do saber e fazer pedagógico.

4. Resultados e discussão

Diante do discorrido, podemos observar a importância do professor de Educação Física através das suas práticas, favorecendo aos alunos situações em que possam vivenciar inúmeras experiências da ludicidade com a prática do ensino, podendo criar e representar experiências vividas, importante para a construção do conhecimento e para o crescimento como pessoa e cidadão (SEVERINO; PORROZZI, 2017). Como sistematização dos procedimentos descritos na metodologia podemos apresentar como resultados dos planejamentos das intervenções:

Tabela - Planejamento das Intervenções

Modalidades	Atividade inicial	Atividade principal	Avaliação
<i>Cheerleaders</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Retomada do que foi apresentado no seminário; - Breve alongamento acompanhado de música; - Pega-pega corrente. 	<ul style="list-style-type: none"> - “Siga o mestre”, em que o professor fazia movimentos simples da modalidade e os alunos deveriam realizar o mesmo movimento; - Introdução de movimentos mais específicos e divisão de grupos para movimentos de elevação presentes no <i>cheerleader</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Momento onde os alunos, em um grande círculo, falaram da experiência vivenciada.

Crossfit	<ul style="list-style-type: none"> - Retomada do que foi apresentado no seminário; - Pula corda com perguntas referentes à modalidade; - Movimentos introdutórios do <i>Crossfit</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - “WOD” (treino do dia) em que foram realizados <i>burpees</i> (flexão de braço com salto), seguidos de 6 agachamentos; - Corrida aranha; - Circuito: realizado com os fundamentos do <i>crossfit</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - A avaliação foi feita por meio de perguntas, críticas e sugestões sobre a dinâmica da aula.
Futebol Gaélico	<ul style="list-style-type: none"> - Retomada do que foi apresentado no seminário; - Conversa com os alunos sobre as propostas da aula. - Assimilação do movimento de capturar a bola do chão sem as mãos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Em duplas, foi realizado o fundamento do bloqueio; - Adaptação do jogo, para melhor assimilação das regras; - Jogo propriamente dito. 	<ul style="list-style-type: none"> - A avaliação foi feita por meio de perguntas, críticas e sugestões sobre a dinâmica da aula.

Fonte: Elaborado pelos autores.

No estudo de Azevedo e Betti (2014), é discutido a ludicidade do ponto de vista do aluno, em que se observou o cotidiano dos estudantes de uma escola municipal afim de saber a importância da ludicidade no dia a dia escolar. Os autores mostram as práticas lúdicas como meio para o processo de aprendizagem do conteúdo trabalhado sendo a principal conclusão que a ludicidade é uma necessidade humana. Entretanto, há um movimento natural em nossa sociedade, de reduzir este tempo dos estudantes, preparando-as cada vez mais cedo para o mercado do trabalho, para um contexto social que predominam o individualismo e a competição. Desta forma, ressalta-se a importância de trabalhar a ludicidade no ambiente escolar e nas aulas de educação física, reforçando a utilização desta metodologia com alunos do Ensino Médio que são submetidos a um modelo formal de avaliação afastando o estudante de um ambiente sério e competitivo para um ambiente descontraído e de interação.

Atividades diferentes do que é visto no cotidiano pode trazer inúmeros benefícios para os estudantes que a praticam. O estudo de Miranda e Bortoleto (2018) observou a possibilidade de incluir atividades circenses em aulas de educação física escolar, em que foram utilizadas diferentes estratégias metodológicas, com aulas teóricas e práticas, utilização de vídeos, de pesquisas em grupo e palestras com profissionais de educação física com vivência em atividades circenses, ampliando o interesse desses profissionais e consequentemente dos alunos. Com isso, foi visto que as aulas com essas características prenderam mais a atenção dos discentes e ocorreu uma maior participação dos mesmos. O estudo teve como resultado a excelente receptividade dos estudantes, com as experiências que favoreceram autonomia e

tomada de decisão, o que mostra a importância de atividades diversificadas nas aulas de educação física, favorecendo a ludicidade, e utilizando temas atuais e diferenciados. (MIRANDA; BORTOLETO, 2018). Tais características descritas neste estudo se aproximam do *feedback* recebido dos alunos das terceiras séries do CAp UFPE ao final das intervenções propostas pelos licenciandos em Educação Física da UFPE, através de perguntas sobre o que eles acharam das aulas e como perceberam o conteúdo trabalhado de forma lúdica.

5. Considerações finais

Com base no que foi apresentado, é possível concluir que a prática de atividades lúdicas no âmbito escolar é de extrema importância para os alunos, gerando um maior interesse dos escolares em participar e cooperar nas aulas, possibilitando um ambiente favorável ao desenvolvimento dos domínios do comportamento humano como o motor e cognitivo.

Durante o processo de intervenção teórica dos alunos, foi possível perceber o interesse e entusiasmo dos alunos, assim, nas intervenções práticas houveram uma grande adesão e participação ativa dos alunos. Também foi observado uma ampliação na interação dos alunos do CAp UFPE, gerando uma maior socialização e aumento no momento de relaxamento, visto que os estudantes estavam em uma época de grande pressão com as provas avaliativas no ano corrente, como o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e o Sistema Seriado de Avaliação (SSA) e além das responsabilidades acadêmicas. Sendo assim, tais atividades são de extrema relevância, influenciando no processo de ensino-aprendizagem relacionado ao desenvolvimento integral do cidadão crítico e reflexivo.

Os estudantes que participaram ativamente da aula demonstraram total interesse nas atividades e discussões dos temas abordados, praticamente todos os estudantes participaram ativamente e de forma assídua da aula, ficando mais claro ainda a importância e os benefícios de serem realizadas atividades lúdicas e prazerosas dentro do âmbito escolar, mais precisamente nas aulas de educação física. Outro ponto muito enriquecedor que às atividades lúdicas e alternativas trouxeram foi a vivência dos estagiários presentes e ministrantes das atividades, estimulando os mesmos a aguçar a criatividade no momento de elaboração das aulas, estimulando também a pesquisa e o aprofundamento em atividades e jogos alternativos, em que na maioria dos casos é pouco difundido nas aulas de educação física escolar.

Além desses pontos citados anteriormente os estagiários ainda conseguiram dialogar abertamente com a professora responsável da disciplina, aumentando o leque de conteúdos e experiências dentro do âmbito escolar. Essas estratégias diferenciadas na metodologia das aulas, colaborou com a ampliação do interesse e da informação conforme o estudo discute, além da resposta positiva percebida na prática pedagógica.

As atividades lúdicas abordadas nas aulas de Educação Física, se diferenciam de temas cotidiano que os alunos já estavam acostumados a vivenciar, trazendo novos desafios físicos e mentais, favorecendo desta forma, o engajamento e uma melhor participação dos mesmos, envolvendo a ludicidade, a socialização e a cooperatividade.

Referências

ALVES, Rosilda Maria. Atividades lúdicas e jogos no ensino fundamental. In: **III encontro de pesquisa em educação da UFPI/II Congresso Internacional em Educação**. 2004;

ANJOS, Jairo Alves dos. **A importância das atividades lúdicas nas aulas de educação física no processo ensino aprendizagem**. 2013;

AZEVEDO, Nair Correia Salgado; BETTI, Mauro. Escola de tempo integral e ludicidade: os pontos de vista de alunos do 1º ano do ensino fundamental. **Rev. Bras. Estud. Pedagógicos.**, Brasília, v. 95, n. 240, p. 255-275, ago. 2014.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 9.053, de 12 de março de 1946. Diário Oficial da União**. Cria um ginásio de aplicação nas Faculdades de Filosofia do País. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decllei/1940-1949/decreto-lei-9053-12-marco-1946-417016-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 17 jul. 2019.

BRASIL. **Lei nº 11.788 de 25 de setembro de 2008**. Dispõe sobre o estágio de estudantes. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111788.htm. Acesso em: 27 abr. 2020.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 2002.

FERMINO, P. H. D.; FERMINO, R. S. **A inclusão do tema esportes alternativos em aulas de Educação Física na rede pública de ensino do estado de São Paulo**. In: Anais VII Seminário de Metodologia de Ensino da Educação Física. USP. Jul/2018. Disponível em: http://www.gpef.fe.usp.br/semef2018/Poster/es/pamela_fermino.pdf. Acesso em: 01 de maio de 2020.

HUIZINGA, Johan; LUDENS, H. O. M. O. O jogo como elemento da cultura. **Trad. João Paulo Monteiro. 4ª ed. São**, 1990.

LEANDRO, Danilo C, et al. Estágio e vivências de ensino-aprendizagem: um recorte na história do serviço de orientação e apoio ao estagiário do CAP/UFPE. In: ROSA, Adriana Letícia T.; ALMEIDA, Cristina Lúcia de; VIDAL, Fabiana S. L.; BARROS, José B.; DINIZ, Madson G.; RAMOS, Sérgio Ricardo V. (org.). **Memórias de formação do ser e sentir: 60 anos do Colégio de Aplicação da UFPE**. 1. ed. Recife: Pipa Comunicação, 2018.

MIRANDA, Rita de Cassia Fernandes; BORTOLETO, Marco Antonio Coelho. O circo na formação inicial em educação física: um relato autoetnográfico. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 40, n. 1, p. 39-45, 2018.

PALMIERI, Marilicia Witzler Antunes Ribeiro. Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil. **Psicol. Esc. Educ.**, Maringá, v. 19, n. 2, p. 243-252, ago. 2015.

PERNAMBUCO, Governo do Estado de. **Parâmetros para a educação básica do estado de Pernambuco**. 2013.

ROSA, Adriana Letícia T, et al. (org.). **Projeto Político-pedagógico Institucional do CAP UFPE**. Recife: LivroRápido, 2015.

SANTOS, SMP dos. Brinquedoteca, O Lúdico em Diferentes Contextos. 9ª Edição. **Editora Vozes, Petrópolis, RJ**, 1997.

SEVERINO, Cláudio Delunardo; PORROZZI, Renato. A ludicidade aplicada à Educação Física: a prática nas escolas. **Revista Práxis**, v. 2, n. 3, 2017.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. Boletim Oficial. **Portaria Normativa nº 01/93, de 31 de março de 1993**, v. 28, n. 6, p. 1-6, 1993. Especial.