
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

THÉRCIO FÁBIO PONTES SABINO

**A PRESENÇA DO ELEMENTO LÚDICO NAS
DISCIPLINAS DE FUNDAMENTOS ESPORTIVOS**



Rio Claro
2008

AUTOR: THÉRCIO FÁBIO PONTES SABINO

A PRESENÇA DO ELEMENTO LÚDICO NAS DISCIPLINAS DE
FUNDAMENTOS ESPORTIVOS

ORIENTADOR: GISELE MARIA SCHWARTZ

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto de Biociências
da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho
- Câmpus de Rio Claro para a obtenção do grau de
Licenciado em Educação Física

RIO CLARO – SP

2008

796.14 Sabino, Thércio Fábio Pontes
S116p A presença do elemento lúdico nas disciplinas de
fundamentos esportivos / Thércio Fábio Pontes Sabino. -
Rio Claro: [s.n.], 2008
54 f. : il., tabs.

Trabalho de conclusão (licenciatura – Educação Física)
– Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências
de Rio Claro
Orientador: Gisele Maria Schwartz

1. Recreação. 2. Atividades esportivas. 3. Atividades
lúdicas. 4. Fundamentos esportivos. 5. Formação. I. Título.

Ficha Catalográfica elaborada pela STATI - Biblioteca da UNESP
Campus de Rio Claro/SP

Dedicatória

Aos meus, pais, irmãos, amigos e professores
que me ajudaram a vencer mais uma etapa na minha vida.

Agradecimentos

Eu pensava que esta seria a parte mais tranqüila de um TCC, porém percebi que, assim como este trabalho, agradecer às pessoas importantes presentes em nossas vidas durante esse ciclo que está terminado é tão complexo quanto escrever um trabalho de conclusão de curso.

Peço desculpas já de início se por acaso eu esquecer alguém, pois preciso agradecer bastante gente.

Agradeço primeiramente a Deus por proporcionar momentos maravilhosos na minha vida durante o período de graduação.

Obrigado aos meus pais (Zulmira e João) por estarem sempre ao meu lado apoiando, lutando junto comigo pra que eu consiga atingir meus objetivos e torcendo pelo meu sucesso. Não posso esquecer de agradecer minha segunda mãe, pessoa que admiro muito e que sinto muito sua falta, Vandinha obrigado por tudo que fez e faz pela minha família. Amo vocês!!!

Obrigado aos meu irmãos(Thaísa e Thales) por fazerem parte da minha vida e torcerem por mim. Agradeço o carinho da minha querida Vó Pininha, amo muito a senhora.

Outra pessoa que agradeço por fazer parte da minha família é o meu irmão mais novo de consideração, Luís Eduardo.

Quero agradecer por fazer parte da minha vida uma preciosidade que me proporcionou momentos marcantes durante minha graduação, a Capoeira. Não sei o que seria de mim sem essa arte que me ensina a cada dia como ser uma pessoa melhor e me fornece vivências que não tem faculdade alguma que proporciona. Falando na capoeira não posso deixar de agradecer uma pessoa que conheço há alguns anos, meu mestre Zumbi(Sérgio Ricardo), mestre obrigado por todo o apoio que você me dá e por ser um exemplo pra mim, com certeza se não fosse a admiração que tenho por você não teria escolhido a Educação Física.

Agradeço também aos meus amigos e irmãos de Uberaba, Jesus, Arnaldinho, Guilherme Porcão, João Neto, Romeu, Vitim, Cizim, a galera da capoeira e muitos outros amigos que se fosse colocar o nome de todos precisariam de várias páginas.

Obrigado à Coordenadora Valdecila do Colégio Puríssimo por ter me recebido e apostado no meu trabalho desde meu primeiro ano de faculdade para ensinar a capoeira no colégio. Agradeço também ao professor Osmar do Colégio Anglo por possibilitar a oportunidade de expandir meu trabalho com a capoeira.

Obrigado do fundo do coração a todos meus alunos (Colégio Puríssimo, Colégio Anglo, Instituto Estrela da Esperança, Academia Mega Fitness e Unesp) por delegarem a mim a responsabilidade de ensinar-lhes a capoeira.

Não posso deixar de agradecer aos meus queridos professores, vocês são pessoas fenomenais, obrigado Suraya, Tati, Sebastião Gobbi, Lilian Gobbi, Gobato, Lorenzeto e Afonso, espero que um dia possa ser para meus alunos o que vocês foram para mim.

Agradeço a Unesp por proporcionar a formação de uma família, de um modo de vida e de uma república. Obrigado SANTA PIRIKITA.

Só tenho que agradecer às pessoas que nos últimos quatro anos da minha vida foram meu pai, minha mãe e meus irmãos. Vocês foram de mais na minha formação, levo uma experiência pra vida que nenhuma faculdade irá dar.

Barba, moleque valeu por dividir o quarto comigo durante esse tempo, aprendi muito com você. To Beeeee, cara você é de mais, que coração que você tem, te devo muito, valeu meu irmão. Daniel, velho aprendi que você é um irmão de verdade valeu por sempre estar ao meu lado. Brenão, torço muito por você, obrigado pelos conselhos que você sempre me deu. Netão, valeu pela parceria sempre, foi muito loco curtir esses quatro anos com você. Tijolão, valeu meu irmão, levo nossa amizade pro resto da vida. Tsunami, só tenho que dizer que te amo, você é de mais quero ver seu sucesso. Santos, você é um dos caras mais talentosos que eu conheci nessa faculdade, com certeza será um ótimo professor, te amo irmão. Da Hora e Tibúrcio, foi de mais morar com vocês, valeu por tudo. Ae Tiba não para com a música não, você tem talento! Marcelo, Beudo e Yuri, vocês são o futuro dessa família, não deixem a corrente morrer, vocês são muito especiais. Valeu galera, amo vocês! Isso é pra sempre!

Valeu Sandrão pela força que você me deu, se não fosse sua ajuda esse TCC não existia.

Não posso deixar de agradecer aos veteranos que participaram dessa fase que agora se finaliza. Obrigado Paraguaçu, Porcão, Felipinho, Soneca, Ricardão, Guaxupé, Alex, Deco, Betão, Tuca, Samurai, Kiki, Marcelinho, Mauricinho, etc.

Valeu aos amigos bixões Guloso e Dedão por sempre estarem com a galera.

Obrigado ao Blef 2005 por tudo, saudades das quartas do Santos.

Agradeço ao Dunha por me ensinar que a beleza da vida está nas coisas mais simples, meu velho amo você, está no meu coração.

Pra terminar eu gostaria de dizer umas palavras de uma pessoa que pra mim é sinônimo de garra, força de vontade e humildade, Carol amo você. Obrigado por estar ao meu lado me ensinando, ouvindo, ajudando, amando e vivendo grandes emoções, você é muito especial te devo muito na vida. Amo você! Estarei sempre aqui, você nunca estará sozinha.

Então é isso, como diz meu pai "... lute meu filho lute, não esmoreça diante de nada...". Eu consegui.

Sumário

	Página
INTRODUÇÃO.....	7
JUSTIFICATIVA.....	9
OBJETIVO.....	11
REVISÃO DE LITERATURA.....	12
4.1 Formação do Profissional de Educação Física e o Lúdico.....	12
4.2 Atividade Lúdica e Atuação do Profissional na Escola.....	15
Atividade Lúdica e a atuação do profissional no Lazer.....	18
METODOLOGIA.....	22
ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS.....	47
ANEXO I.....	52
ANEXO II.....	53

1. INTRODUÇÃO

O trabalhador do século XIX passou por muitas dificuldades no âmbito do trabalho, desde baixa remuneração e carga horária excessiva, a pouco tempo de descanso, tendo em vista que os esforços eram bastante desgastantes. Com isso, a busca pelos direitos trabalhistas dos operários da época gerou uma revolta generalizada, que resultou em conquistas importantes, como melhores salários, diminuição da jornada de trabalho e horário de descanso, que foram alguns dos aspectos exigidos pelos trabalhadores.

Com base nesta reorganização social, houve a sistematização de horas consideradas liberadas do trabalho, contribuindo para o desencadear do fenômeno chamado lazer, com características específicas e peculiares.

Com base nas ressonâncias advindas dessa nova organização social, então, percebeu-se que as vivências de horas livres e atividades prazerosas poderiam colaborar para uma otimização na relação entre ser humano, trabalho e sociedade.

O privilégio de tempo livre e diminuição da jornada de trabalho dos operários repercutiram em melhoria na produção, pois, assim, as tarefas ficavam mais rápidas e com melhor qualidade, tendo em vista maior possibilidade de descanso e aprimoramento da concentração, conforme evidencia De Masi (2000).

Cada vez mais o ser humano tende a valorizar esses aspectos, partindo em busca de novas vivências no campo do lazer, visando a recreação e as atividades lúdicas, possibilidades que podem satisfazer algumas de suas principais necessidades, durante as atividades rotineiras e naquelas realizadas no tempo disponível.

Pimentel (2003) salienta que o lazer é um direito universalizado, isso por que todos têm o direito de possuir um horário vago, juntamente ao tempo de trabalho, destinado ao lazer, como forma de descansar, de se divertir e de amenizar os problemas diários.

A presença de atividades lúdicas é um ponto importantíssimo em todas as atividades diárias, porém, nem sempre valorizada, especialmente quando associada a determinadas faixas etárias, pelo fato do preconceito a elas arraigado, evidenciando que brincar e se divertir são aspectos voltados apenas à fase da infância.

Os estudos acerca do lúdico já não são raros, apontando sua importância em todas as fases do desenvolvimento, entretanto, mesmo com este conhecimento já evidenciado, até mesmo na área acadêmica parece haver certa resistência no aprofundamento desse conteúdo no contexto geral da motricidade humana.

No âmbito dos cursos de Educação Física, hoje em dia, algumas disciplinas específicas desenvolvem o conhecimento referente às atividades lúdicas, devido a sua importância para o desenvolvimento integral (físico e psicológico) do ser humano, na relação do novo profissional com seu ambiente de trabalho e nas formas adequadas de envolvimento pedagógico.

Entretanto, o valor do conteúdo lúdico no contexto desses cursos de formação não deveria se restringir apenas a uma ou duas disciplinas, mas sim, estar inserido no contexto geral e pedagógico desta área, como uma filosofia de ensino, para que se pudesse formar um profissional capaz de lidar, com competência, com a clientela que procura os benefícios da atividade física, sendo capaz de lançar mão de estratégias diferenciadas para as expectativas das diversas fases do desenvolvimento humano.

Para a formação de um bom profissional nesta área, a presença do trabalho com o conteúdo lúdico, bem como, de reflexões sobre suas principais questões é de suma importância, tendo em vista a possibilidade de utilização nos diferentes ambientes de atuação e nas mais variadas práticas.

Dentro da formação do profissional de Educação Física, também estão inseridas as disciplinas relacionadas aos fundamentos esportivos, por intermédio das quais os futuros profissionais aprenderão a ensinar determinados esportes. Nesse contexto, também existe espaço para a inserção da atividade lúdica que, por sua vez, tem papel importante na transmissão do conhecimento, de forma mais agradável e indo ao encontro das expectativas de diferentes faixas etárias, podendo estimular a prática regular com mais eficiência.

Todavia, ao se associar as temáticas do esporte com a possibilidade de vivências lúdicas, algumas inquietações se fazem presentes: como se dá a presença de atividades lúdicas no âmbito das disciplinas voltadas ao ensino do esporte? Será que a inserção de atividades lúdicas é considerada importante em uma aula de iniciação esportiva para crianças e adultos, aos olhos dos futuros profissionais? É importante explorar o lúdico como ferramenta pedagógica durante uma aula de fundamento esportivo? Como deve ser concebida a formação profissional daqueles que deixarão de ser alunos e se tornarão professores, encarregados de ensinar de forma eficiente, colaborando para que o prazer das vivências se torne um catalisador da prática regular, tornando-se um diferencial para o lazer pró-ativo? Como esse profissional deve abordar seus alunos, para que suas aulas voltadas ao aprendizado de um determinado esporte sejam mais interessantes, prazerosas e incentivadoras? O lúdico poderia colaborar nessa tarefa? Existe algum tipo de preconceito nesta relação lúdico-esporte?

Estas e outras inquietações foram as geradoras desse estudo, que busca ampliar as reflexões da área.

2. JUSTIFICATIVA

Nas universidades, o docente que trabalha com os fundamentos esportivos preocupa-se com aquilo que é ensinado pelos seus alunos depois de formados, tendo em vista a importância da adequação e a eficiência dos métodos de aprendizagem durante a iniciação em determinado esporte.

Durante a formação acadêmica, os futuros profissionais aprenderam, na prática, as formas didáticas para melhor ensinar os fundamentos e, a atividade lúdica, nesse sentido, pode proporcionar maior motivação e favorecer melhor compreensão, por parte dos alunos, sendo importante sua disseminação como conteúdo pedagógico dentro de todas as disciplinas curriculares desta área de estudo.

É também interessante justificar a importância de se desenvolver um estudo centrado em relacionar o lúdico às disciplinas de fundamentos esportivos, porque são poucas as obras que se referem à aprendizagem ou ao ensinamento dos fundamentos dos esportes explorando estratégias lúdicas, tendo em vista a primazia pela conduta competitiva, em detrimento daquelas mais espontâneas e menos rígidas.

A metodologia para o ensino dos esportes aos adultos deve ser diferente daquela utilizada na iniciação de crianças, porém, em ambos os casos, o lúdico pode se tornar uma ferramenta para favorecer a aprendizagem, tornando o ambiente mais agradável e promovendo maior relacionamento interpessoal. Entretanto, estes aspectos são ainda pouco explorados, tendo em vista a discriminação recorrente acerca da associação de atividades lúdicas para o adulto, fazendo com que os profissionais que lidam com o esporte deixem, muitas vezes, de inserir a atividade lúdica neste contexto, esquecendo-se de que o comportamento lúdico é primário na espécie humana, apresentando-se em todas as fases do desenvolvimento, merecendo novas reflexões a este respeito.

3. OBJETIVO

Com base na análise dos programas das disciplinas de fundamentos esportivos (Atletismo, Natação, Handebol, Ginástica Artística, Ginástica Rítmica, Futebol e Futsal, Basquetebol, Capoeira, Voleibol e Judô) e de aplicação de questionário com os docentes e discentes participantes dessas disciplinas nos cursos de Bacharelado e Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual Paulista – Campus Rio Claro, investigou-se a presença de atividades lúdicas neste contexto, evidenciando-se o modo como estas estão inseridas e sua importância durante o processo ensino-aprendizagem na iniciação esportiva de adultos e crianças.

4. REVISÃO DE LITERATURA

4.1 Formação do Profissional de Educação Física e o Lúdico

O currículo é entendido como campo de construção e de produção de significados culturais, tornando-se central na luta de transformação das relações do poder, como retrata Moreira (2002), sendo que os cursos de formação, nas diferentes áreas, estão baseados neste contexto.

Analisando a estruturação do currículo do curso de Educação Física previsto no Decreto-Lei n. 1.212, de 1939, percebe-se que aconteceram muitas mudanças, pois antigamente, o curso tinha duração de dois anos, enfatizando a técnica desportiva, os aspectos médicos, militares e higienistas. O profissional só teve o direito de se formar como licenciado após a aprovação da Resolução n. 69, em 06/11/1969 e como bacharel após a aprovação da Resolução n. 03/87, em que o curso deveria ter 2.880 horas/ aula.

A principal justificativa apontada para diferenciar os cursos de Bacharelado e Licenciatura em Educação Física é a de que o Licenciado é aquele que foi preparado para trabalhar dentro do ambiente escolar e o Bacharel em todos os ambientes fora da escola.

Possivelmente, a demanda do mercado de trabalho fez com que os primeiros cursos de Licenciatura preparassem os profissionais para atuar, tanto no ambiente escolar, como fora dele. Porém, com o decorrer do tempo, surgiu a necessidade de que os profissionais fossem mais especializados e, para isso, criou-se o curso de Bacharelado, do qual se retirou algumas das disciplinas relacionadas à educação, inserindo maior conteúdo nas áreas de biomecânica, fisiologia, administração e treinamento esportivo.

Kunz (1994) salienta que se o licenciado não tem condição de atuar nos diferentes espaços que o mercado de trabalho da Educação Física abre, pelo fato deste ser amplo e exigir uma formação específica e voltada para a educação formal, o mesmo problema se aplica ao bacharelado. Em decorrência, os diferentes mercados de trabalho também requerem qualificações específicas e diferenciadas. Assim, a formação de um profissional que irá atuar no treinamento desportivo, deveria ser diferente daquela que irá formar aquele que trabalhará na perspectiva escolar.

As incongruências não param por aqui, já que ambos deverão lidar com conteúdos culturais e pedagógicos que atendam as expectativas e as especificidades das diferentes faixas etárias, independente se a atuação for em contexto escolar ou fora dele, o que, muitas vezes, não é respeitado nas propostas curriculares.

Um dos exemplos mais evidentes diz respeito às atividades lúdicas. Tanto na licenciatura como no bacharelado, os futuros profissionais recebem alguns conhecimentos acerca de atividades lúdicas, apenas em disciplinas específicas, pois, historicamente, estas já estão inseridas no campo da Educação Física, porém, pouco, ainda, se tem evidenciado sobre a necessidade de os conteúdos serem veiculados em todas as disciplinas curriculares, adaptado às futuras práticas em diferentes ambientes, que lidam com pessoas em diversas fases do desenvolvimento humano.

Em outra esfera de análise, há ainda alguns autores como Darido (1995) e Betti & Betti (1996) os quais, ao analisarem a formação do profissional de Educação Física, dividem o currículo em: tradicional – esportivo e científico. Eles afirmam que o tradicional enfatiza as chamadas disciplinas práticas, o saber fazer para ensinar, especialmente as habilidades esportivas e fazem clara distinção entre teoria e prática. Já o científico prioriza as disciplinas como: Aprendizagem Motora, Fisiologia do Exercício, Biomecânica, além de disciplinas das áreas de humanas.

Gobbi, Villar e Zago (2005) alertam que, independente da área (licenciatura ou bacharelado) escolhida pelo aluno de Educação Física durante sua formação, este deve ser capaz de orientar a atividade física como uma opção a ser vivenciada no contexto do lazer, pois desta forma, ela colabora para uma melhoria no condicionamento físico e nas habilidades motoras, ampliando, assim, o cuidado com a saúde, ou seja, percebe-se uma discordância na existência de duas áreas dentro de uma mesma carreira, pois qual a necessidade de se dividir o curso em bacharelado e licenciatura sendo que os dois devem dominar o mesmo conhecimento? Será que mesmo o ambiente de trabalho sendo

diferente os dois profissionais utilizarão as mesmas premissas na elaboração do seu projeto de trabalho?

Nas disciplinas de fundamentos esportivos, geralmente, a prioridade recai no ensino técnico de determinada modalidade, o que reforça a tese da necessidade premente de que a atividade lúdica não seja inserida na formação profissional apenas como instrumento pedagógico, com caráter funcional, mas sim, que o lúdico seja devidamente valorizado como uma filosofia, que exige a promoção de estratégias diferenciadas nos âmbitos escolar, do lazer ou do treinamento, permeando a prática profissional em qualquer desses segmentos, tendo em vista que brincar é um comportamento primário da espécie (SCHWARTZ, 2004) e que atende às expectativas do desenvolvimento humano em qualquer fase ou ambiente.

Isayama (2003) fornece três possibilidades para a inserção das temáticas relacionadas aos conteúdos lúdicos e, mais particularmente, do lazer no currículo da Educação Física. A primeira é que esse conhecimento seria trabalhado por meio de disciplinas durante todo o curso; a segunda é que se formaria um campo de aprofundamento da disciplina na licenciatura e a terceira seria a de organizar uma modalidade de aprofundamento nos cursos de graduação, como já acontece em algumas instituições.

Ao se deparar com a prática da profissão dentro do ambiente escolar o professor, muitas vezes, deixa de lado uma das ferramentas que tem a disposição: o lúdico. Este pode proporcionar prazer, tanto àquele que ministra a aula, como àquele que participa da aula. Darido (2003) afirma que esse esquecimento do lúdico pode ocorrer pelo fato do novo professor de Educação Física estar acostumado com o desenvolvimento da prática dos esportes, que faz com que se exija melhor performance do aluno, e isso ocorre pela influência militar, na qual o objetivo era formar pessoas “fortes” e também dos próprios cursos de graduação, os quais, desde cedo, acostumam o aluno ao conhecimento prático.

Castellani Filho (1993), a este respeito, também afirma que não se deve desconsiderar essa idéia do esporte como conteúdo da Educação Física Escolar, mas percebê-lo como uma prática que favorece a socialização, ou seja, que forneça à aula maneiras de os alunos se relacionarem e aprenderem respeitando-se níveis de aprendizagem e atendendo a diferentes expectativas, o que o caracteriza como um dos mais relevantes fenômenos socioculturais da atualidade.

O que pode ser feito é, desde cedo, explicitar aos futuros profissionais licenciados que o elemento lúdico será a principal ferramenta a ser utilizada na sua atuação profissional (na escola) mesmo se os objetivos para cada faixa etária forem diferentes.

4.2 Atividade Lúdica e Atuação do Profissional na Escola

A prática dentro da escola deve ser compreendida pelo novo professor como uma forma de transmissão do conhecimento ao aluno, Freire (2005) propõe a idéia de que a informação legada ao aluno deve produzir o conhecimento e que este se incorpore à vida do mesmo, abrindo-lhe possibilidades de ser livre e de decidir de acordo com sua própria consciência.

O professor de educação física que atuará no ambiente escolar, antes de tudo, deve fortalecer a idéia de que, além de educador, ele também colabora na formação de novos cidadãos, visto que a influência do professor na construção dos valores, durante a fase de crescimento do aluno, é muito grande. Bustamante (2004) defende a idéia de que o profissional da área que atuará neste ambiente deve ter consciência de que a vivência lúdica, explorada nesta temática, possibilitará as relações com as concepções de homem, de sociedade e de mundo, as quais fundamentam o projeto político-pedagógico.

As instituições como um todo, especialmente a escola, dificultam ou, até mesmo, proíbem a expressão lúdica dos sujeitos, colocando em lados opostos o dever e o prazer (BUSTAMANTE, 2004). Isto deve ser pelo fato dessas instituições tornarem a vivência do que devia ser prazeroso em algo obrigatório, perdendo, com isso, a chave para o lúdico, que é o prazer em se realizar espontaneamente alguma atividade.

A Educação Física Escolar pode proporcionar maior incentivo e estratégias envolvendo as atividades lúdicas para as crianças e os adolescentes, uma vez que esta disciplina tem a característica de possibilitar ao aluno o distanciamento temporário da rotina escolar, a qual, geralmente, prioriza a passagem do conhecimento de forma passiva, dentro de salas de aulas. As aulas de Educação Física, por sua vez, costumam promover vivências corporais mais intensas, utilizando espaços mais abertos, com atividades que favorecem o desenvolvimento integral, diferentemente daquelas que pedem um corpo estático e controlado, comumente associado às outras disciplinas curriculares. Portanto, as aulas de Educação Física (atividade física ou prática esportiva)

apresentam o potencial para conseguirem interagir os alunos, trabalhando a relação entre os mesmos, tornando-os capazes de se relacionarem melhor na sociedade, por meio de estratégias adequadas a esses propósitos.

No entanto, ainda que esse profissional da área de Educação Física tenha o privilégio de um espaço diferenciado, a postura adotada por alguns desses professores, muitas vezes por preconceito ou desconhecimento, corrobora a sustentação de uma barreira entre a aula e o lúdico, privando o aluno do contato com atividades desta natureza, as quais poderiam promover a facilitação da aprendizagem e a absorção do conhecimento com maior significado, quando envolvidas em uma atmosfera de prazer.

Os profissionais da Educação Física, por vezes, apresentam atitudes e condutas formais e autoritárias na relação com o aluno, vendo a Educação Física na escola como cumprimento mecânico e rigoroso de exercícios, em que o corpo é tido como um objeto a ser melhorado em seu rendimento, com aulas estruturadas sobre o esporte competitivo e praticado no rigor de suas regras e as aulas são conduzidas sem a atmosfera de brincadeiras e do prazer (MOREIRA, 1991). Partindo do argumento que o autor coloca percebe-se ainda a permanência da idéia de que a Educação Física tem como finalidade a preparação de indivíduos forte e a alta performance, defendida anteriormente pelo regime militar.

Darido (1996) afirma que o professor de Educação Física, em seu trabalho, nem sempre utiliza os conhecimentos adquiridos em sua formação para desenvolver a aprendizagem significativa no aluno, e um desses elementos que se pode considerar é o lúdico. Partindo dessa prerrogativa, Galvão (2002), em seus levantamentos, afirma que a formação do professor deve sanar ou amenizar o problema exposto por Darido, ou seja, esta deve fazer com que o futuro profissional seja instruído a utilizar os recursos fornecidos durante seus anos de graduação como uma ferramenta pedagógica durante uma aula de Educação Física.

As atividades lúdicas presentes nesse contexto escolar surgem como forma de tornar esse ambiente mais atrativo. Silva (2004) retrata que esse tipo de atividade envolve uma gama de elementos, os quais fazem despertar nas crianças suas disposições cognitivas, sociais e emocionais. Daí a necessidade de valorizar esses conteúdos presentes, tanto no âmbito escolar, quanto do lazer.

Outro aspecto relevante é o de que, inúmeras vezes, o próprio profissional, cria suas barreiras para a utilização do conhecimento adquirido na universidade e o lúdico

parece ser um conhecimento esquecido pelos professores de Educação Física, ainda que seja uma ferramenta importantíssima nesse contexto.

Emerique (2004) alerta que a vivência do conteúdo lúdico poderia ser ocasião para se lidar com alguns aspectos do crescimento pessoal, uma vez que coloca em evidência a segurança e a incerteza, o medo e a coragem, a perda e o ganho, o prazer e o desprazer, o sério e o cômico, a objetividade e a subjetividade, representando, enfim, uma oportunidade de ensinar e aprender sobre a vida, entendida como um grande jogo, no qual, como em todos os demais tipos de jogos, estão presentes objetivos, regras e papéis.

O profissional desta área, que utiliza o lúdico como ferramenta pedagógica de trabalho tem, com ele, a possibilidade de estimular no aluno a vontade de participação, esclarecendo este momento, não como um tempo perdido, sem aprendizados, mas sim, evidenciando suas virtudes para a apreensão de diversos campos do conhecimento. Marcellino (1997) considera que o professor deve procurar por uma aula mais lúdica para seus alunos e também para si, o que a tornará totalmente divertida e prazerosa. O autor defende ainda que, explorando o lúdico durante a aula, a criança estará aproveitando intensamente sua infância.

O que, geralmente, é desvalorizado e considerado como perda de tempo, se devidamente valorizado pelo próprio profissional, pode se constituir em uma maneira de “reavivar a sensibilidade” (SANTIN, 1987. pág.106), tão necessária à formação humanizada.

Bustamante (2004) também salienta que, ao compreender a brincadeira e a diversão como manifestações lúdicas importantes no processo educativo de crianças e adolescentes, o professor colabora no repensar e no enriquecimento do próprio uso do tempo disponível pelo aluno, ajudando na aprendizagem.

4.3 Atividade Lúdica e a atuação do profissional no Lazer

O lazer é um fenômeno decorrente da organização social do trabalho e tem como características o prazer, a alegria e a diversão, para alguns e tranquilidade para outros, além da possibilidade de desenvolvimento, nos âmbitos pessoal e social.

Em geral, o lazer tem sido tomado em oposição ao tempo de trabalho, entretanto, Bramante (1997) e Gomes (2004) não antagonizam os dois fenômenos, traçando uma possível relação entre eles, salientando que, apesar de possuírem características

diferentes, integram a mesma dinâmica social e estabelecem relações dialéticas. Isso é perceptível, já que o lazer se constitui em um fator importante na construção da cidadania, assim como, o trabalho, promovendo o desenvolvimento do ser humano, a respeitabilidade e contribuindo na perspectiva de melhoria da qualidade de vida, além do que ele é uma oportunidade de desenvolvimento pessoal e social, isso ocorre pelo fato de existir nele elementos que valorizam a liberdade e o prazer.

Como já foi explicitado o lazer está relacionado aos momentos de tempo liberado ou livre, que é quando a pessoa está livre da preocupação dos problemas do dia-a-dia. Dumazedier (1975) já alertava que o lazer pressupõe tempo liberado, porém, defendia que nem todo tempo liberado é ocupado pelo lazer, pois algumas atividades realizadas fora deste contexto, como as religiosas e as políticas, não podem ser consideradas como presentes no momento de lazer, devido à seriedade que essas atividades impõem.

Silva (2004) relata que o lazer pode gerar aos indivíduos diversos benefícios, como por exemplo, os psicossociais, entendidos como as possibilidades de enriquecimento pessoal e coletivo, ao valorizar e fortalecer laços afetivos, e despertar sentimentos de cooperação e de solidariedade.

A recreação é um fator estimulante para o desenrolar das atividades lúdicas e recreativas durante o surgimento do lazer. Ao se analisar a palavra recreação, percebe-se que seu significado está muito ligado à brincadeira e diversão, no entanto, é importante uma observação de seu radical recrear, que, no dicionário, traz alguns significados como divertir, alegrar, causar prazer, sentir prazer ou satisfação e brincar (BUENO, 2000).

Essas ações relacionadas ao ato de recrear podem ser facilmente percebidas durante os momentos em que se realizam atividades lúdicas. Alves e Marcellino (2006) afirmam que ao brincar, o adulto se distancia parcial e temporariamente da realidade, afastando as tensões e que, além de opor-se às obrigações relativas ao trabalho, o ato de brincar conduz as pessoas ao esquecimento temporário do dia-a-dia, diferentemente da criança, a qual não busca, necessariamente, essa fuga, mas se entrega ao simbolismo, fazendo daquele instante do brincar sua vida real.

Marcassa (2004) afirma que a recreação aparece como importante instrumento pedagógico, cuja orientação, anteriormente, era disciplinar o corpo no sentido de que, no tempo livre, este não se flexibilizasse com a preguiça. Ela também já assumiu a configuração de estratégia de controle dos tempos, espaços e práticas realizadas na escola, sobretudo nos momentos vagos entre as atividades obrigatórias.

Entretanto, Gonçalves Junior (2004) afirma que este conteúdo recreativo, dentro do ambiente escolar, pode ser aproveitado em várias disciplinas, devido ao seu caráter de manifestação lúdica e prazerosa na aprendizagem do aluno. O autor conclui dizendo que a recreação pode ser utilizada, durante as aulas de Educação Física, com três finalidades, para: *cansar, relaxar e ensinar*.

O cansar seria uma forma de o professor utilizar toda a energia do aluno durante a aula. O relaxar seria o meio de retirar a criança da rotina da sala de aula, colaborando, assim, para melhor desempenho durante as aulas de outras disciplinas, e o ensinar corresponde à melhor maneira de fornecer o conhecimento ao aluno, por exemplo, assistir a um filme com sua turma, promovendo, em seguida, um debate sobre algum tema da atualidade.

Ela aparece, principalmente, como forma de relacionar mais prazerosamente e melhor o indivíduo com o ambiente em que se encontra. Para Grilo, Queiróz, Souza & Pinto (2002) os objetivos da recreação seriam, então, resgatar a expressão humana, condição básica para a melhoria da qualidade de vida.

No âmbito das atividades vivenciadas no lazer, a recreação traz fortemente a característica lúdica como ferramenta para o desenvolvimento humano. É sob essa perspectiva que se pode visualizar, então, o lúdico como uma filosofia, em que suas peculiaridades podem ser instrumentos, inclusive, para uma mudança de estilo de vida.

A recreação pode ser tomada como uma forma de organizar racionalmente e adequadamente o tempo disponível ao lazer, para a vivência de conteúdos lúdicos, sendo que a recreação seria uma atividade exclusiva do lazer (BRUHNS, 1997). Isso que pode ser relativizado, quando se focaliza a possibilidade de ampliação de outros contextos relacionados com a recreação, como a escola, por exemplo.

Caillois (1990) retratou quatro categorias (ou impulsões primárias) acerca do jogo, um dos elementos lúdicos, que podem ser entendidas como quatro grandes motivos para toda e qualquer diversão: a aventura, a competição, a vertigem e a fantasia.

Para o autor, a aventura representa a descoberta, a revelação de um mistério e o prazer das novas experiências vividas no momento destinado ao lazer. Quem quer tornar prazerosa uma determinada situação, sabe do poder do lúdico e da novidade. A experiência lúdica da aventura tem por base a curiosidade, sendo, pois, uma forte motivação para o desenvolvimento da inteligência abstrata e da inteligência prática.

Já a competição, para Caillois, não significa necessariamente disputa com o outro. Ela, assim como a aventura, é uma motivação muito importante, uma vez que influencia a criança e o adulto a vencerem seus limites com base na insistência. Muitos educadores evitam explorar a competição como meio de desenvolver no aluno a vontade de vencer os obstáculos que surgem no decorrer do aprendizado, e justificam isso, dizendo que a competição pode ser o exercício para a luta, para o conflito e, em último caso, para a guerra.

Mesmo assim, as escolas usam e abusam da competição como forma de estimular a disputa entre os alunos, de maneira a que eles consigam superar uns aos outros. Nestes casos, o que fica é que, para a criança, a motivação de participar de uma brincadeira só é menor do que a motivação de ser o primeiro a participar.

A vertigem acontece em atividades que proporcionam alterações do equilíbrio corporal, tendo como exemplos, o escorregador, o tobogã e a montanha-russa. Ao contrário da competição, a qual exige disciplina e controle, a vertigem exercita a capacidade de se deixar levar, de perder o controle e correr riscos em segurança.

A quarta e última motivação é a fantasia, nela está implícita a capacidade de imaginar, de pensar longe, de explorar a imaginação, mostrando a capacidade de poder criar um novo papel para si, durante uma brincadeira, sendo capaz de explorar o lúdico por meio da fantasia.

Huizinga (1971) acreditava que, por meio dos jogos, o lúdico se manifestava no indivíduo adulto. Alves e Marcellino (2006) defendem que, nesses momentos de manifestação lúdica se pode desenvolver certa produção cultural, sendo necessário romper as barreiras que associam o lúdico somente com crianças e o afastam dos adultos, pois, segundo os autores, estes também precisam resgatar sua infância.

Silva (2004) afirma que estas manifestações não ocorrem somente no ato de diversão/recreação e Marcellino (2005), por sua vez, aponta que o lúdico aparece nos momentos alegres e prazerosos, porém, vale ressaltar que a atividade lúdica pode surgir, também, nos espaços de trabalho, na escola, ou seja, em ambientes de atividades obrigatórias, com diferentes finalidades.

Marcellino (1999) retrata, ainda, que o lúdico é algo muito mais abrangente que o lazer, tendo possibilidades de ocorrência muito mais amplas, e não está preso a um tempo definido. Para ele, o lúdico é um comportamento da cultura, não pode ser visto de maneira isolada, ligado a uma ou outra atividade.

No contexto do tempo disponível, do lazer e nas intervenções em clubes, academias e no treinamento esportivo, também se faz necessária a inserção de atividades lúdicas, uma vez que estas representam aspectos primordiais para vivências mais significativas.

Nos outros campos de atuação do profissional, englobando entre outros as academias, clubes e o treinamento esportivo, bem pouco se tem investido na associação do componente lúdico.

Em relação às academias, estas, geralmente, priorizam a repetição técnica de movimentos, apenas visando ao domínio de seqüências, sem levar em consideração as outras expectativas do praticante.

Nos clubes e no campo do treinamento esportivo, as atividades lúdicas são favorecidas apenas como instrumentos na iniciação esportiva, mas, são quase completamente esquecidas, quando o foco recai no treinamento mais adiantado ou no alto rendimento, como se os atletas pudessem tirar deles os componentes humanos associados ao prazer, à espontaneidade e à criatividade, restando, apenas, o confronto competitivo e a superação de limites.

Estas são as inquietações geradoras desse estudo, no sentido de compreender as formas com que o conteúdo lúdico é inserido no campo da formação do profissional de Educação Física, motivando a pesquisa exploratória descrita a seguir.

5. METODOLOGIA

Esta pesquisa de natureza qualitativa foi realizada em duas etapas, sendo a primeira referente a uma pesquisa bibliográfica, onde a revisão deu-se utilizando diversas fontes, como livros, artigos em revistas especializadas e bases eletrônicas de dados, com o propósito de aumentar o conhecimento acerca do tema relacionado ao lazer, às atividades lúdicas, ao ensino de fundamentos esportivos e à formação do profissional de Educação Física.

Segundo colocações de Goldenberg (1998) as pesquisas qualitativas se tornam empregáveis a uma gama de recortes sociais, além de compreenderem de maneira mais profunda a população ou grupo pesquisado, devido a sua diversidade e maleabilidade.

A segunda etapa foi relativa a uma pesquisa exploratória, pela qual se adentrou no universo da população analisada, auxiliando a compreensão da situação, conforme salienta Richardson (1989), utilizando como instrumento um questionário contendo perguntas abertas e de múltipla escolha, que possuiu a vantagem de coletar informações mais detalhadas e uma série de possíveis respostas, abrangendo vários aspectos do tema proposto (MARCONI, LAKATOS, 1999).

Os participantes desta pesquisa foram 5 professores, sorteados entre aqueles atuantes nas disciplinas Fundamentos Esportivos dos cursos de Licenciatura e Bacharelado da UNESP, Campus de Rio Claro, sendo todos doutores, bem como, por 10 alunos de algumas dessas disciplinas, de ambos os sexos, também selecionados aleatoriamente entre os inscritos nestes cursos.

6. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para a interpretação dos dados foi utilizada a Técnica de Análise de Conteúdo Temático, proposta por Richardson (1989) que procura avaliar as respostas dos entrevistados, a fim de obter, por meio de procedimentos sistemáticos e objetivos de

descrição do conteúdo das mensagens, indicadores quantitativos ou não, que permitam interferir conhecimentos relativos às condições de produção.

Para uma melhor identificação da amostra, os grupos de entrevistados foram divididos em docentes e discentes, sendo todos do curso de Educação Física (Bacharelado e Licenciatura) da Universidade Estadual Paulista – Campus Rio Claro – SP no ano de 2007, totalizando 15 indivíduos (5 professores e 10 alunos).

Com relação às Disciplinas de Fundamentos Esportivos, foram analisadas as seguintes: Capoeira, Futebol e Futebol de Salão, Ginástica Artística, Ginástica Rítmica e Natação, no entanto, é interessante salientar que para se ter uma base para a comparação com as respostas de docentes e discentes foram analisados todos os programas das disciplinas de Fundamentos Esportivos da UNESP/Rio Claro (Capoeira, Futebol e Futebol de Salão, Ginástica Artística, Ginástica Rítmica, Natação, Handebol, Basquetebol, Judô, Atletismo e Vôlei), com o intuito de encontrar alguma menção ao uso ou ensinamento de conteúdos sobre as Atividades Lúdicas durante o curso.

As disciplinas de Fundamentos Esportivos, da maneira como são descritas em seus Conteúdos Programáticos, não enfatizam a temática relativa ao elemento lúdico, já que em nenhum programa analisado foram encontrados trechos que abordassem a presença de Atividades Lúdicas, ao contrário, percebe-se que os docentes priorizam três elementos básicos para a elaboração daquilo a ser desenvolvido durante o curso: o conhecimento histórico, a técnica de movimentos e uma noção tática do esporte. Outros pontos focalizados foram: a competição, o treinamento, as regras e o rendimento.

Rossetto Junior, Ardigó Junior, Costa e D'Angelo (2007) comentam que o ensino do esporte deve ser estimulado e praticado como instrumento de educação, que possa levar educadores e educandos a desenvolverem habilidades e competências para além do aprendizado das técnicas e gestos motores presentes nas diferentes modalidades esportivas.

Após a análise dos Programas das Disciplinas procedeu-se à análise dos questionários aplicados aos docentes e discentes e buscou-se, primeiramente, saber quantas disciplinas os alunos cursaram ou estavam cursando. As respostas apontaram: duas pessoas responderam 10 disciplinas, duas disseram 8, duas cursaram 7, duas citaram 6 disciplinas e duas cursaram 4. Ocorre essa diferença, pois os discentes participantes da pesquisa não cursavam o mesmo período na faculdade, o que estabelece um grupo mais heterogêneo.

1 – Tabela:

Discentes

	10 disciplinas	8 disciplinas	7 disciplinas	6 disciplinas	4 disciplinas
%	20%	20%	20%	20%	20%

A porcentagem acerca do semestre em que os alunos estavam matriculados está representada na tabela a seguir:

2 – Tabela:

Discentes

	6º semestre	4º semestre	2º semestre
%	50%	30%	20%

Percebe-se que a maior parte dos alunos estava cursando o 6º semestre (3º ano) do curso de Educação Física, isso colabora para um maior leque nas respostas, uma vez que, quanto mais avançado o aluno estiver no curso, provavelmente, mais disciplinas ele já tenha cursado.

Foi questionado também o número de disciplinas de Fundamentos Esportivos que cada aluno cursou:

3 – Tabela:

Discentes

	10 disciplinas	8 disciplinas	7 disciplinas	6 disciplinas	4 disciplinas
%	20%	20%	20%	20%	20%

Na tabela fica clara a afirmação levantada anteriormente, uma vez que os alunos que cursaram 10 e 8 disciplinas, na época da pesquisa, encontravam-se matriculados no 6º semestre.

Após o mapeamento das disciplinas cursadas, procedeu-se às respostas das questões formuladas.

Os questionários docentes e discentes foram compostos por nove e oito perguntas respectivamente, sendo que existiam algumas questões em comum, com intuito de analisar a opinião de alunos e professores sobre um mesmo aspecto e verificar

se os professores e alunos possuem posturas semelhantes em suas afirmações e/ou possíveis contradições.

A primeira questão procurou saber o que os docentes e discentes entendiam por Atividade Lúdica. Vale ressaltar que, nesta primeira questão o percentual poderia ter ultrapassado os 100%, uma vez que uma mesma pessoa poderia ter classificado de várias maneiras o que entende por atividades lúdicas, adotando mais de um significado para o termo.

4 – Tabela:

Discentes

	Prazer	Brincadeiras	Jogos	Diversão e Brincadeiras	Prazer e Brincadeiras
%	40%	30%	10%	10%	10%

5 – Tabela:

Docentes

	Prazer	Brincadeiras	Diversão
%	60%	20%	20%

A resposta encontrada com maior frequência nos dois questionários representa uma das características da prática das atividades lúdicas, o prazer, o qual está presente em atividades que proporcionam sensação de bem-estar, sendo que o lúdico o contempla, até como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento.

Olivier (1999) afirma que o lúdico tem no prazer uma de suas características fundamentais e que seu objetivo é a experiência prazerosa da atividade. Esta afirmação evidencia que a atividade lúdica, quando utilizada, proporciona um extravasamento das sensações de alegria, espontaneidade, felicidade, diversão, etc.

É por meio das Atividades Lúdicas que as brincadeiras surgem com mais naturalidade. O brincar torna-se fácil, uma vez que o lúdico leva o adulto a sentir-se novamente como criança e faz com que a criança explore com naturalidade aquilo que faz parte das características fundamentais de seu desenvolvimento.

Brincar é divertido, e Emerique (2004) afirma que isso faz parte da vida, evidenciando, ainda, que diversos tipos de animais são capazes de brincar, o que representa, entre outras, uma maneira de resgatar a sensibilidade.

Completando essa afirmação a brincadeira é uma chave para aquilo que na atualidade se busca bastante, principalmente nos momentos de lazer, que é a qualidade de vida. Brincar pode ajudar a melhorar a qualidade de vida, tendo em vista que seu potencial de ação, tanto no campo do lazer, como no escolar, favorece a aproximação entre as pessoas, aumentando a participação dos alunos, com a possibilidade de trabalhar a cooperação, a solidariedade e a inclusão (DARIDO & RANGEL, 2005).

Na questão seguinte foi perguntado se os discentes julgam importante a inserção da Atividade Lúdica em aulas de Educação Física Escolar e em Treinamento Desportivo. Para esse questionamento foram estipulados níveis de importância, sendo: Essencial; Muito; Regular; Pouco; Nenhuma importância. Para os professores foi perguntado se eles inserem as atividades lúdicas no desenvolvimento do programa da suas disciplinas.

6 – Tabela:

Discentes

	Excelente	Muito Bom	Bom	Regular	Ruim	Nenhuma
%	40%	50%	0%	10%	0%	0%

Docentes

100% dos docentes afirmaram que inserem a atividade lúdica em suas disciplinas.

As respostas dos docentes demonstram que alunos e professores divergem em suas percepções, uma vez que disciplinas como a Capoeira não foi mencionada como uma das que inserem atividades lúdicas, por nenhum aluno, conforme questionário discente, porém, Freitas (2007) afirma que, no caso da capoeira, estão subentendidos, em sua essência, muitos elementos que a tornam extremamente lúdica, como a música, os instrumentos, a dança e a luta.

Em relação à intervenção profissional, este é um ponto em que muitas vezes o interventor, ou futuro professor, tem dúvidas daquilo que realmente é importante para a realização do seu trabalho. Tanto no ambiente escolar, quanto fora dele, o professor de Educação Física deve levantar questões que julga importante para um bom exercício da profissão e, o questionamento sobre o valor do lúdico perpassa, não só a aplicação prática, mas, as perspectivas de se atender a um requisito básico da espécie humana, que a possibilidade de extravasamento do comportamento lúdico.

A presença da Atividade Lúdica nas aulas de Educação Física Escolar favorece um melhor desenvolvimento da aula e Rangel e Darido (2005) afirmam que esse tipo de

atividade dentro da escola apresenta grande facilidade de aplicação, isso porque faz parte do interesse das crianças, não exige material ou espaço sofisticado e, também, porque é divertida e prazerosa para seus participantes. As autoras afirmam ainda que o profissional deve conhecer um número elevado de brincadeiras, para que possa diversificar as aulas.

A presença da Atividade Lúdica em Treinamento Desportivo é comentada por Betti (1991), dizendo que o esporte se desenvolve com base lúdica, em forma de disputa e composto por regras, cujo objetivo é determinar o vencedor ou registrar o recorde. Ainda que o autor tenha enfatizado o componente competitivo arraigado ao esporte, ele salientou a evidência da base lúdica nesse contexto.

Vale ressaltar que o objetivo dessa pesquisa não é avaliar a conduta ou a maneira que o professor desenvolve sua aula e, muito menos, estabelecer um julgamento acerca de métodos de ensino, porém, torna-se importante conhecer e reconhecer o elemento lúdico como proposta de conteúdo e como aspecto didático apresentado em sala de aula, tendo em vista que isto pode inferir a própria aceitação ou não do professor em relação ao desenvolvimento deste tipo de atividade.

A terceira questão discente também foi feita aos docentes e questionou quais os pontos positivos e negativos de se aprender a ensinar os fundamentos esportivos de maneira lúdica.

7 – Tabela:

Pontos Positivos

Discentes

	%
Diversão e Brincadeiras	20%
Prazer	10%
Trabalho em Grupo; Brincadeiras; Prazer	10%
Maior Interesse	10%
Aula Mais Atrativa	10%
Facilita a Aprendizagem	10%
Aula Mais Prazerosa e Facilita Aprendizagem	10%
Aula Divertida; Lúdico, Atenção dos Alunos	10%

Interação dos Alunos	10%
----------------------	-----

8 – Tabela:

Docentes

	%
Facilita o Ensino-Aprendizagem	20%
Participação, Inclusão	20%
Aula Divertida, Facilita o Trabalho	20%
Prazer	20%
Motivação	20%

A presença do elemento lúdico durante a iniciação, ou mesmo numa prática avançada de treinamento, proporciona que aquele esporte aprendido consiga, de alguma forma, ser menos complexo para seu praticante. A Atividade Lúdica pode servir como uma motivação para o treinamento ou para a aula da Educação Física Escolar, pois, se o aluno ou atleta se sentir desmotivado por não estar conseguindo fazer seu melhor, ele pode acabar desistindo daquela atividade. Bergamini (1990) afirma que a satisfação de se vencer um desafio motiva a pessoa, fazendo com que ela se torne mais confiante para enfrentar outras dificuldades.

Quando se proporciona um trabalho utilizando estratégias lúdicas, a aprendizagem dos participantes tende a ser espontânea, isso porque a vontade de participar e aprender torna-se importantíssima para o desenvolvimento do conhecimento acerca do conteúdo que está sendo ensinado.

A facilitação da aprendizagem por meio do lúdico, segundo Nicolau (1984), ocorre desde que as Atividades Lúdicas promovam a curiosidade e a espontaneidade, estimulando novas descobertas e estabelecendo novas relações com aquilo que já é conhecido.

9 – Tabela:

Pontos Negativos

Discentes

	Bagunça	Não Existe	Bagunça e Exclusão
%	60%	30%	10%

10 – Tabela:

Docentes

	Bagunça	Não Existe
%	60%	40%

O comportamento indevido dos alunos durante a aula pode acarretar em problemas sérios de conduta. Se o professor não souber manter sua postura de docente, sua aula pode tomar um caráter recreativo negativo, em que ninguém quer participar da atividade proposta e sim ficar a aula inteira desrespeitando as regras da aula, ou seja, atrapalhando o desenrolar da aula e a aprendizagem dos outros alunos. Este aspecto corrobora os dados apresentados nas respostas desta questão.

O fato de haver indisciplina, não pode ser diretamente associado à utilização de estratégias lúdicas, haja vista que, para que a brincadeira se processe adequadamente, torna-se necessário o desenvolvimento de regras claras e precisas, não, apenas, fazer-se o que se tem vontade, ou brincar fora do que é proposto. Estes aspectos negativos devem ser diretamente associados à forma de condução da aula, e não, propriamente ao lúdico.

No entanto, Emerique (1999) afirma que é normal a criança ouvir frases que limite a sua ludicidade como: “deixe de brincadeira!”, “brincadeira tem hora!”, “vamos parar de brincadeira e começar a aula!”. Isso mostra que o professor, com o objetivo de controlar o comportamento infantil, pode constranger a criança, fazendo com que ela elimine sua vontade de brincar naturalmente, ou mesmo, associando a conduta lúdica a algum aspecto pejorativo, desvalorizando, preconceituosamente, o ato de brincar.

Bustamante (2004) afirma que as manifestações lúdicas aparecem em momentos de prazer, alegria e diversão, seguidos pela festa, jogos e brincadeiras, sendo assim, as aulas de Educação Física poderiam representar um momento adequado para que os alunos pudessem extravasar suas sensações, porém, como foi comentado anteriormente, os alunos acabam sendo impedidos de se manifestar de forma mais espontânea, a qual o professor classifica como imprópria para o momento da aula.

A quarta questão para o questionário discente procurou saber dos alunos a ausência e a inserção das atividades lúdicas nas disciplinas que eles cursaram. Foi pedido que eles assinalassem o nível dessa inserção, numa escala de 0 (zero) a 5 (cinco), (0-nenhuma, 1-ruim, 2-regular, 3-bom, 4-muito bom, 5-ótimo).

11 – Tabela:

Discentes

	0	1	2	3	4	5
%	0%	20%	20%	40%	10%	10%

Percebe-se que a resposta com maior frequência foi a de número 3, isso parece ser decorrente do pequeno contato que eles possuem com as Atividades Lúdicas durante o curso das disciplinas de Fundamentos Esportivos. É interessante salientar que essa resposta foi maior nos questionários discentes dos futuros bacharéis. Talvez, isso seja comum à concepção referente ao curso de bacharelado, pois os alunos desse curso possuem o currículo que incentiva principalmente a pesquisa científica, fazendo com que eles acabem se distanciando um pouco da prática, durante a formação, diferentemente dos licenciados, que recebem um conhecimento prático maior, para atuar no ambiente escolar de modo mais lúdico, em uma futura intervenção.

Darido (2003) também chamou a atenção sobre esse aspecto, afirmando que alguns cursos de Educação Física possuem currículo voltado para a pesquisa científica, prevalecendo um desenvolvimento maior de disciplinas como Aprendizagem Motora, Fisiologia do Exercício, Biomecânica, História da Educação Física e Filosofia, as quais possuem uma característica de prevalência de aspectos teóricos, fazendo com que o aluno tenha um contato menor com o conhecimento prático.

Esta questão feita aos discentes pode ser relacionada à questão cinco presente no questionário dos docentes, sobre a importância das Atividades Lúdicas no desenvolvimento de suas disciplinas.

12 – Tabela:

Docentes

	0	1	2	3	4	5
%	0%	0%	0%	60%	20%	20%

Os docentes deram nota 3, em sua maioria, sobre a importância das Atividades Lúdicas no desenvolvimento de suas disciplinas, o que, na escala apresentada, não é uma classificação ruim, no entanto, as atividades lúdicas deveriam ter importância maior, devido ao objetivo das disciplinas, o qual deveria ser subsidiar o aluno nos ensinamentos para atuar com crianças e adultos, os quais, muitas vezes, podem ter dificuldades motoras que, se não forem trabalhadas adequadamente, especialmente sob uma perspectiva lúdica, podem acabar sendo frustrantes e desestimulantes ao praticante.

Ferraz (2006) afirma que as atividades lúdicas têm um papel educacional fundamental, por isso, é importantíssimo a utilização do lúdico como ferramenta para o ensinamento de um esporte, já que pode ser desprazeroso ao praticante estar envolvido com a aprendizagem de um esporte obtendo repetidas derrotas, provenientes de confrontos apenas competitivos, sem chance de vivência de atividades menos estressantes e exigentes, em termos de *performance*.

Oliveira (1985) salienta que a utilização do lúdico como recurso metodológico é capaz de proporcionar ao educando uma aprendizagem espontânea, natural e prazerosa, estimulando a crítica, a criatividade e a socialização, fornecendo ao aluno estímulos para que ele possa sentir-se capaz de vencer suas dificuldades em relação àquela atividade desenvolvida.

Os resultados do estudo sobre este aspecto corroboram, então, a visão desses autores citados, merecendo maior atenção quando da formulação curricular.

Na pergunta de número cinco, formulada apenas aos discentes, questionou-se em qual(is) disciplina(s) de fundamentos esportivos que os alunos cursaram enfatizou(ram)-se o uso das atividades lúdicas durante a iniciação.

13 – Tabela:

Discentes

	%
Vôlei	22,22%
Atletismo	22,22%
Futebol	27,77%
Basquete	16,66%
Ginástica Artística	11,11%

As respostas para esta questão variaram bastante, algumas disciplinas, como a de Fundamento de Basquete, não foram analisadas nessa pesquisa.

Mesmo assim, vale lembrar que, ao analisar os conteúdos programáticos, comentados no início das disciplinas escolhidas pelos alunos, não foi encontrada qualquer menção sobre a presença do elemento lúdico no desenvolvimento dos programas das disciplinas. Isso mostra que o professor, ao planejar como deve ocorrer o desenvolvimento de sua disciplina, não se preocupa diretamente com a perspectiva de ensinamentos acerca do elemento lúdico aos futuros professores de Educação Física.

A presença das Atividades Lúdicas parece ser improvisada nas aulas, à medida que os docentes sentem que suas disciplinas precisam de algo para que os alunos fiquem motivados para iniciar a aprendizagem dos movimentos de cada modalidade esportiva, uma vez que os alunos parecem não notar com clareza a presença deste elemento nas aulas cursadas por eles, dentro dessas disciplinas.

Isso ocorre por que, muitas vezes, os discentes, por não possuírem um contato anterior com aquele esporte focalizado e desenvolvido naquela disciplina, sentem-se desmotivado a participar da aula, por não obterem sucesso no treinamento de movimentos. Possivelmente, se o professor utilizasse o elemento lúdico, a vontade de participar, relativa a aqueles que estão fazendo a aula, seria outra, uma vez que poderia atender às expectativas dos alunos, conhecendo, primeiramente a modalidade em si e tendo maior base para atuar com ela futuramente.

Freire (2005) afirma que uma forma de fazer com que a aula possua mais atrativos é o professor utilizar de uma maneira de intervenção pedagógica diferente, fazendo com que o aluno sinta-se interessado em participar das atividades propostas na aula. O autor explica, ainda, que o lúdico pode ser uma forma de educar, capaz de produzir conhecimentos que se incorporem à vida do aluno, merecendo, então, a atenção dos profissionais em suas práticas pedagógicas.

Questionou-se aos discentes, na questão seis, como as Atividades Lúdicas eram inseridas durante o curso nessas disciplinas cursadas por eles e apontadas nas respostas da questão anterior. Essa questão seis do questionário discente pode ser relacionada com a de número seis do questionário docente, a qual procurou saber se eles (professores) incentivam os alunos (futuros profissionais) a utilizarem estas atividades na intervenção profissional futura.

14 – Tabela:

Discentes

	Brincadeiras	Material Alternativo e Brincadeira	Jogos	Atividades em Grupos	Jogos e Brincadeiras
%	50%	20%	10%	10%	10%

A tabela a seguir mostra como os professores inserem as Atividades Lúdicas em suas disciplinas.

15 – Tabela:

Docentes

	Brincadeiras	Jogos pré-desportivos	Aquecimento Lúdico
%	60%	20%	20%

Tanto os alunos quanto os docentes concordam em que as brincadeiras são os tipos mais evidenciados durante o desenvolvimento das disciplinas. Os alunos também evidenciaram a presença de jogos e atividades em grupo nas referidas disciplinas, o que também ficou evidenciado nas respostas dos docentes, quando estes apontam o uso de jogos pré-desportivos e da inserção de outras atividades lúdicas no início das aulas, durante o aquecimento.

Segundo Santa Roza (1999), o lúdico poder ser considerado, tanto no brincar, quanto no jogar. Os diversos aspectos positivos da inserção das atividades lúdicas no contexto das aulas de Educação Física, como jogos e brincadeiras, são inquestionáveis, tendo em vista que o profissional desta área deveria priorizar, com uma vontade maior, a realização de atividades que agradem seu grupo de alunos, fazendo com que eles interajam mais facilmente, entre si e com o conteúdo a ser desenvolvido.

Darido e Rangel (2005) salientam que os jogos presentes na Educação Física Escolar são divertidos e prazerosos para seus participantes, fazendo com que haja uma participação maior e uma inclusão satisfatória para os alunos.

Para a criança, o brincar acaba sendo uma perspectiva expressiva e, em alguns casos, até terapêutica, em que ela pode se desvincular de algo que a preocupe e levá-la, temporariamente, a um mundo imaginário. Winnicott (1975) afirma que brincar facilita no desenvolvimento e crescimento das crianças, favorecendo os relacionamentos em grupo e o aperfeiçoamento das formas de comunicação.

O professor, ao planejar suas aulas, pode explorar subsídios que vão ao encontro dos interesses dos alunos, utilizando materiais alternativos, ou mesmo, a criação ou o desenvolvimento de jogos recreativos durante a aula, proporcionando a criatividade e fomentando a participação dos alunos.

Para Vygotsky (1984) poder explorar as atividades lúdicas faz com que a criança reforce seu potencial associativo, colaborando para que ela viva processos reais, por intermédio de sistemas cognitivos, presentes em atividades simbólicas.

Em relação à questão sete do questionário discente, esta foi referente à possibilidade de o desenvolvimento de atividades lúdicas tornarem as aulas mais

prazerosas. Nessa questão foi solicitada a justificativa da resposta.

16 – Tabela:

Discentes:

100% afirmaram que o desenvolvimento das atividades lúdicas pode tornar as aulas mais prazerosas.

Justificativas apresentadas:

	%
Aulas mais atraentes	40%
Superar dificuldades	30%
Aluno mais confiante	20%
Mais vontade nas aulas	10%

Essa resposta vai ao encontro das expectativas de vivência do corpo discente no decorrer das disciplinas de Fundamentos Esportivos, pois, se o professor promove as atividades lúdicas em sua disciplina, as aulas tornam-se mais atraentes para os alunos durante o processo de conhecimento dos fundamentos e faz com que o discente procure avançar, cada vez mais, nas etapas de ensino-aprendizagem, realizando a aula com prazer e tendo a confiança de que ele é capaz de transformar um obstáculo em uma ferramenta lúdica, podendo superar suas dificuldades. Isso também gera no aluno mais vontade de estar nas aulas, aprender novos fundamentos e, até mesmo, colaborar com aqueles que possuem dificuldades iguais ou diferentes das dele.

Kishimoto (2001) menciona que o lúdico tem função pedagógica e educativa, ensina aquilo que completa o indivíduo, em relação aos seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, sendo, portanto, de fundamental importância nos processos de ensino e aprendizado.

Completando esse raciocínio Scaglia (2005) afirma que as atividades lúdicas possibilitam prazer pelas mais recentes conquistas, transformando a pessoa em um ser importante para a realização dessas atividades e capaz de superar suas dificuldades, reafirmando, conseqüentemente, a importância da atmosfera lúdica no contexto das aulas durante a formação desses futuros profissionais.

A questão de número 8 para os discentes e 9 para docentes procurou saber se eles acreditavam que as Atividades Lúdicas favorecessem o aprendizado. Nesta pergunta foi necessário apresentar a justificativa.

17 – Tabela:

Discentes

100% dos discentes afirmaram acreditar que as Atividades Lúdicas favorecessem o aprendizado.

As justificativas apresentadas foram:

	Quebra a rotina da aula	Melhora a participação dos alunos	Provoca sensação de bem-estar
%	60%	30%	10%

18 – Tabela:

Docentes

100% dos docentes afirmaram acreditar que as Atividades Lúdicas favorecessem o aprendizado.

As justificativas:

	Facilita motivação	Causa prazer
%	60%	40%

Os discentes evidenciaram a perspectiva de mudanças e alterações na rotina das aulas como aspectos positivos decorrentes da aplicação de atividades lúdicas, como forma de facilitar o aprendizado, assim como, os professores salientaram a possibilidade de ocorrer maior nível de aprendizado pelo fato de as atividades lúdicas favorecerem maior motivação para participação dos alunos.

A presença das Atividades Lúdicas facilita o aprendizado, desde que os alunos se interessem por aquilo que está sendo transmitido pelo professor ou técnico, aspecto que foi evidenciado tanto nas respostas dos docentes, quanto na dos discentes.

Para Schwartz (1998), a presença de um ambiente motivador poderá influenciar fortemente o processo de aprendizagem, seja qual for à faixa etária e, para isso, pode-se utilizar brincadeiras e jogos no processo pedagógico.

Quando se inicia uma atividade que, até então, era desconhecida pelo aluno ou atleta, o professor ou técnico deve buscar maneiras para que o praticante tente sempre se superar, e o elemento lúdico pode ser uma ferramenta para vencer barreiras impostas. Darido (2003) afirma que o objetivo das aulas é facilitado, quando os alunos encontram

o prazer nas aulas de Educação Física. Isso implica na consideração de que prazer, motivação e atividade lúdica estão relacionados.

O corpo discente, por unanimidade, respondeu acreditar que a utilização de atividades lúdicas facilita a aprendizagem. Várias foram as justificativas, porém, a mais freqüente foi a que facilita a apreensão desse aspecto, pois quebra a rotina da aula, tornando-se uma excelente ferramenta nesse processo.

Os docentes apresentaram duas respostas mais recorrentes na justificativa, afirmando que as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem, pois facilita a motivação e causa prazer, corroborando as observações de Darido (2003).

Almeida (1987) afirma que o aprendizado por meio do lúdico é lento e aprofundado, fazendo com que as dificuldades sejam gradativamente superadas e as metas sejam alcançadas. Seguindo essa mesma linha de pensamento, Machado (2004) expõe que a brincadeira colabora no desenvolvimento de cada pessoa, em diversos aspectos. Estes argumentos fortalecem a necessidade de novo redimensionamento sobre a inserção das atividades lúdicas nesse contexto.

As sétima e oitava questões respondidas apenas pelos docentes evidenciaram a comparação dos espaços dentro e fora do ambiente escolar, salientando como o professor avalia as aulas de Educação Física da Educação Básica e as sessões de atividades esportivas, fora do contexto escolar, que exploram e que não exploram o lúdico.

19 – Tabela:

Docentes

Ambiente Escolar

	%
E:Ricas N:Pobres	20%
E: Interessante N:Fracas	20%
E:Interessantes N:Incompletas	20%
E:Atrativas N:Desinteressantes	20%
E:Auxilia no ensino	20%

N:Desmotivantes	
-----------------	--

E: exploram ; N: não exploram

20 – Tabela:

Sessões de Atividades Esportivas

	%
E:Boas N:Ruins	20%
E:União N:Fracas	20%
E:Facilita o treinamento N:Cansativas	30%
E:Divertidas N:Dificuldades de trabalho	30%

E: exploram ; N: não exploram

As respostas apresentadas pelos docentes nessas questões levantaram aspectos que podem colaborar com o profissional em sua futura profissão. Os professores, ao analisarem as sessões de atividades esportivas e as aulas de educação física escolar, mostraram alguns pontos que podem ser trabalhados durante o desenvolvimento de um programa, que busque ensinar os fundamentos esportivos.

Ao mencionar que as aulas dentro das escolas são ricas (para aquelas que exploram o lúdico) e pobres (naquelas que não exploram), o professor de capoeira afirmou que o elemento lúdico pode estar presente nas aulas escolares, servindo de ferramenta para o ensinamento e facilitação da aprendizagem do aluno.

É interessante notar que houve esse paradoxo em relação a alguns dos profissionais participantes do estudo, os quais, não utilizam as atividades lúdicas, mesmo sabendo e até reafirmando sua importância e a perspectiva de facilitação de seu trabalho. Acerca disto, Bustamante (2004) comenta sobre as inúmeras possibilidades importantes da utilização de vivências lúdicas, no entanto, afirma, ainda, que a escola é um local onde o lúdico é bastante controlado, uma vez que, as obrigações e deveres, preconceituosamente, proíbem a expressão lúdica, colocando o dever e o prazer em lados opostos.

A presença da atividade lúdica nas aulas de Educação Física Escolar, com base nos autores anteriormente citados, proporciona inclusão, favorece a cooperação e a união dos alunos, o que pode facilitar ainda mais a prática pedagógica. Darido (2007) afirma que as relações exercidas durante as atividades que exploram o lúdico podem gerar maior afinidade com outras pessoas, um sentimento de cooperação (união) ou competição, dependendo do modo como são aplicadas pelo profissional, para atingir seus objetivos.

Já nas sessões de atividades esportivas, muitas vezes, o objetivo presente não vai ao encontro daquele das aulas de Educação Física Escolar, isso porque, quando se busca a alta performance, o lúdico é menos utilizado, justificado, erroneamente, pelo nível de “seriedade” com que é conduzido o treinamento.

Rossetto Junior, Ardigó Junior, Costa e D’Angelo(2007) comentam que o esporte deve ser considerado como um importante elemento pedagógico, pois ultrapassa o ensino de fundamentos e técnicas e inclui os seu valores, ou seja, conteúdos relacionados com as dimensões atitudinal e conceitual, que são importantíssimas para o desenvolvimento de ensino de uma prática esportiva. Os autores comentam, ainda, que a aprendizagem de um esporte colabora para o incentivo da autonomia daquele que está aprendendo e para melhor participação do atleta em grupo. Esses elementos fazem da atividade lúdica um potencial importante no desenvolvimento do esporte como fundamento educacional, entretanto, de nada vale apenas o enfoque técnico, se outros aspectos de igual importância, como a inserção dessas atividades nesse contexto, não são respeitados.

Segundo Allen (1999), em pesquisa feita com a natação, todo esporte deve manter um tempo de aprendizagem, um de aperfeiçoamento e outro de alto nível. A autora divide, ainda, essa aprendizagem em três níveis: Adaptação, Assimilação e Início do Aperfeiçoamento. O período de adaptação serve para adquirir segurança; a assimilação é destinada para melhorar a coordenação e o início do aperfeiçoamento seria o aprimoramento das técnicas. A autora comenta que, na iniciação, o elemento lúdico colabora para que as dificuldades iniciais sejam esquecidas e que, no período de aprendizagem e de aperfeiçoamento, é aceitável um trabalho com Atividades Lúdicas até o momento de o aluno decidir se realmente quer ser um atleta.

Quando se fala que uma sessão esportiva é fraca, neste caso, esperasse que o lúdico seja importantíssimo para o desenvolvimento técnico dos Fundamentos Esportivos, no entanto, percebe-se que essa afirmação não é relevante para os

profissionais de Educação Física, os quais, durante sua formação, obtém contato com o elemento lúdico apenas em disciplinas específicas para conhecimento das Atividades Lúdicas.

Segundo Kunz (1989), o esporte como conteúdo hegemônico impede que se desenvolvam objetivos mais amplos para a Educação Física, como a liberdade de expressão, a criatividade e a comunicação, mas, não se pode desconsiderar seu potencial, inclusive, na perspectiva de alteração desses próprios valores hegemônicos, quando bem direcionado e explorado.

Castellani Filho (1993) defende que não se deve desconsiderar apenas o esporte como conteúdo da Educação Física Escolar, mas reconhecê-lo como uma prática social, resultado de uma construção histórica, que se caracteriza como um dos mais relevantes fenômenos socioculturais.

Scaglia (2005) comenta que todo esporte já foi brincadeira e que ele é um produto cultural, ou seja, o esporte une as pessoas pelo fato de poder igualá-las em um mesmo patamar social, cultural e econômico, se for corretamente utilizado para estas finalidades.

Um fato interessante que precisa ser analisado e que pode ser tema para questões futuras, foi a diferença encontrada em algumas respostas dos professores e alunos. Quando os docentes foram perguntados se inserem, incentivam, ou se julgam importante as atividades lúdicas em suas disciplinas, todos eles foram unânimes, assinalando positivamente, no entanto os alunos não incluíram todas as disciplinas em suas resposta, de dez Fundamentos Esportivos oferecidos aos discentes dos cursos de Bacharelado e Licenciatura em Educação Física da UNESP/ Rio Claro – SP, somente cinco disciplinas foram apresentadas como possibilidades de oferta de atividades lúdicas: Futebol, Atletismo, Vôlei, Basquete e Ginástica Artística.

Na análise dos Conteúdos Programáticos, mencionada anteriormente, percebeu-se a ausência do elemento lúdico como componente no desenvolvimento dos programas das disciplinas. Esses programas analisados enfatizaram mais o desenvolvimento de técnicas, o conhecimento das regras, a *performance* motora, o conhecimento histórico e a realização mecânica de movimentos, do que a composição de uma aula ou de treinamento lúdico que possa colaborar para melhoria qualitativa dos processos de ensino e de aprendizagem de modo mais natural e significativo.

As disciplinas de Fundamentos Esportivos deixam a desejar quanto ao desenvolvimento do aspecto lúdico, não evidenciando claramente este elemento como

conteúdo ou como estratégia pedagógica. Porém, não se pode afirmar, com base apenas nos instrumentos propostos nesse estudo, que este aspecto, efetivamente, não seja considerado, uma vez que, mesmo não tendo sido integrado aos programas, pela posição defendida pelos docentes em relação a sua valorização, ele pode estar indiretamente presente na ação pedagógica e no preparo do aluno para uma prática futura. Entretanto, se assim o for, fica patente uma falha de comunicação durante o processo, já que poucas disciplinas foram apontadas por estes como aquelas que realmente desenvolvem esse conteúdo.

A presença do elemento lúdico favorece a aprendizagem, essa foi uma questão que obteve afirmação positiva em ambos os questionários. Se, tanto os alunos, quanto os professores confirmam a facilitação da aprendizagem pelo lúdico, então, por que será que os professores divergem dos alunos? Será que eles não julgam tão importante a utilização do lúdico quanto dão valor ao treinamento mecânico em suas aulas? Essas questões surgiram após a análise dos resultados e que podem ser pontos importantes para o desenvolvimento de novas pesquisas.

Quando se utiliza o lúdico na prática profissional, surgem muitos pontos positivos e até mesmo, alguns negativos, os quais estiveram presentes nesta pesquisa e que, realmente, fazem parte do ambiente escolar e do treinamento técnico. Uma resposta muito freqüente entre os discentes foi que a “bagunça” surge como ponto negativo de se trabalhar ludicamente, sendo que essa mesma resposta também esteve presente entre os docentes. Da mesma maneira, também nos dois grupos participantes, existiram afirmações de que não existem pontos negativos de se trabalhar de maneira lúdica, isso mostra que, em alguns pontos, professores e alunos possuíam opiniões comuns.

A bagunça, também vista como comportamento indevido ou fora de hora, muitas vezes é fator determinante para que uma aula deixe de ser lúdica, tornando-se desinteressante para o aluno. Não raro, inclusive, para conter a bagunça estabelecida, não pela atividade em si, mas pela falta de controle didático, o professor proíbe a brincadeira, tornando a aula com um caráter mais “sério”. Porém, essa tomada de decisão do professor para mudar a atividade da aula, pensando, assim, que o aluno aprenderá com o castigo de ficar sem sentir prazer em brincar e rir com os amigos, nada mais é que uma falta de estratégia pedagógica, pois o professor que tem o domínio da aula e da turma, mesmo durante a aplicação de alguma atividade lúdica, em nenhum momento sentirá necessidade de utilizar estratégias punitivas, como o castigo, ou

mesmo, aumentar o tom de voz de forma grosseira, para mostrar sua posição de líder perante os alunos.

Seria mais interessante para o docente conseguir mostrar para os alunos a melhor maneira de conduta para que atividade se desenvolva do que ele interromper o tempo todo a aula ou até mesmo terminar com a atividade, o professor deve permitir que o aluno extravase suas sensações e sinta prazer por participar de uma atividade lúdica, Gonçalves Júnior(2004) comenta que a escola deve ser um local que promova educação, cultive o ser, a criação e a recriação com espontaneidade, alegria e prazer.

Assim, após a análise e discussão dos resultados percebeu-se que as disciplinas de Fundamentos Esportivos apresentam, em seus programas, ausência de práticas lúdicas como forma de auxiliar o futuro profissional em sua intervenção. Em relação aos questionários docentes e discentes percebeu-se que professores e alunos apresentam um conhecimento amplo de Atividades Lúdicas, no entanto os alunos mostram que o contato com essas atividades é pequeno durante o desenvolvimento dessas disciplinas.

Algumas contradições apareceram quando comparadas as respostas de alunos e professores, uma delas foi que todos os professores que responderam ao questionário afirmaram estimular e inserir as atividades lúdicas, porém, nem todas as disciplinas foram citadas pelos alunos como sendo aquelas que apresentam as Atividades Lúdicas como integrantes de seus programas de aula.

Fica claro, também, que, para algumas questões, professores e alunos apresentam respostas semelhantes, isso mostra que o conhecimento transmitido aos futuros profissionais é lapidado pelos professores, obtendo uma interpretação parecida para algumas respostas, o que é preocupante, já que estes professores exercem um papel fundamental na disseminação de valores e condutas a serem aplicadas na futura prática pedagógica.

A facilitação da aprendizagem pelas Atividades Lúdicas foi uma questão em que, tanto os docentes, quanto os discentes, concordaram ser positiva, entretanto, ambos precisam expandir seus contatos com essas atividades, para que a mesma se efetive como um valor aceito durante a ação pedagógica. Só assim, isto poderia fazer jus à afirmação feita pelos professores em suas disciplinas, que julgam tão importante inserir o lúdico, assim como, nas afirmações dos alunos, para os quais, essas vivências auxiliam em diversos aspectos em sala de aula.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos resultados desta pesquisa pode-se observar que, durante os cursos de graduação em Bacharelado e Licenciatura em Educação Física, as Disciplinas de Fundamentos Esportivos possuem um papel importantíssimo na formação do futuro profissional, uma vez que o tema esporte está presente como conteúdo da Educação Física Escolar (licenciados) e faz parte do Treinamento Técnico (bacharéis).

Ao se verificar os programas das disciplinas, percebeu-se que as Atividades Lúdicas são praticamente banidas do objetivo do curso, e sequer são comentadas nas ementas desses programas.

Foi interessante analisar que, nos Conteúdos Programáticos, foram encontrados os termos técnicas, táticas, rendimento e treinamento, entretanto, não houve menção acerca de qualquer termo relacionado às atividades lúdicas. Assim, fica explícita a contradição nas afirmações dos professores que julgam importante a inserção de Atividades Lúdicas no desenvolvimento do curso, afirmando que esta favorece a aprendizagem, sem, no entanto, inseri-las nos programas. Conforme a análise desses programas verificou-se que isso, efetivamente é o que acontece, já que estas atividades não são contempladas, nem mesmo no documento que deveria servir de guia para a disciplina.

A presença de disciplinas que envolvam o lúdico como tema principal, também é de suma importância, entretanto, estas parecem ficar apenas no plano utópico, sendo

este conteúdo pulverizado em diversas outras disciplinas, mas, sem a profundidade necessária para se propagar seu valor como filosofia de ensino.

O professor ou o técnico poderiam contar com uma ferramenta de auxílio para trabalhar elementos importantíssimos em sua tarefa, como a cooperação, o respeito, a união e, como foi mencionado, tanto pelos discentes quanto pelos docentes, o lúdico favorece a aprendizagem. Neste sentido, torna-se premente que novas investidas sejam feitas no contexto da configuração dos programas, para que a implementação do lúdico possa ser uma realidade tangível, implementando a prática pedagógica do profissional de Educação Física.

Percebeu-se que os discentes possuem uma definição muito ampla do que eles entendem por Atividades Lúdicas, uma vez que várias respostas foram dadas com o objetivo de se encontrar uma definição. O contato com o elemento lúdico durante a graduação pareceu ser marcante para os alunos, porém mais forte em disciplinas que utilizam os elementos do Lazer como temas principais e não naquelas de Fundamentos Esportivos, pois nestas, os docentes preocupam-se com o treinamento mecânico, com o saber fazer e o lúdico, muitas vezes, é deixado de lado e só utilizado como meio para o professor deixar algumas aulas interessantes, antes do início dos exercícios básicos para cada esporte.

Ao tentar compreender como as Atividades Lúdicas são inseridas no desenrolar dos cursos, algumas respostas favoreceram o surgimento de temáticas associadas e frequentes nas respostas dos participantes, são estas: brincadeiras, prazer e jogos. Esses elementos levantados são de interesse dos discentes, tanto bacharéis quanto licenciados, todavia, as disciplinas de Fundamentos Esportivos, da maneira como são descritas em seus Conteúdos Programáticos, não parecem manter uma postura relevante quanto à temática, merecendo atenção dos docentes e dos Conselhos de Curso, para que a filosofia lúdica possa perpassar adequadamente o universo de formação nesta área.

Tanto para a Educação Física Escolar, quanto para o Treinamento Técnico foi observado que a importância do elemento lúdico é ímpar. Um aluno, em sua aula, precisa ter contato com atividades que o incentive a participar da aula e que o faça aprender de forma diferente, assim como o atleta necessita de atividades que o motive para poder superar suas dificuldades encontradas em seu trabalho de forma mais agradável.

A questão da intervenção profissional precisa ser tema de mais discussões pelos futuros profissionais, pois, se hoje eles percebem que a utilização das atividades lúdicas

é importantíssima, mais tarde, quando estiverem atuando na sua profissão, não deixarão essas atividades preconceituosamente de lado, por terem assimilado seu valor no espectro educacional.

Muitas são as questões que envolvem esse estudo. A presença do elemento lúdico é fundamental, principalmente em disciplinas que trabalhem os Fundamentos Esportivos, uma vez que o treinamento técnico e a repetição de movimentos, já mencionados, podem ser cansativos e desmotivantes para um aluno que possua dificuldades de coordenação, ou mesmo, que não consiga se aproximar de seus colegas e acabe sendo excluído.

Entretanto, ainda é necessário que os próprios profissionais formadores de futuros profissionais, reconheçam e assimilem esse valor em suas práticas, para que o ciclo se quebre e se dê o justo valor que a atividade lúdica merece, no desenvolvimento do ser (mais) humano.

Nesta pesquisa procurou-se conhecer e refletir sobre a opinião de docentes e discentes que ministram e cursam, respectivamente, disciplinas de Fundamentos Esportivos, no que se refere à temática da inserção das atividades lúdicas nessas disciplinas, bem como, sua importância para a formação do profissional que atuará, tanto no campo profissional, quanto nas demais possibilidades que a área permite.

Os resultados do estudo alertam para as discrepâncias ainda existentes sobre o tema da inserção do lúdico no contexto da Educação Física, especialmente no que concerne às disciplinas de Fundamentos Esportivos, nos cursos de formação, ficando, então, a sugestão de aprofundamento desse tema em futuras pesquisas.

8. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N. de. **Educação Lúdica**. São Paulo: Ed. Loyola, 1987.

ALVES, C. MARCELLINO, N.C. O Furto do Lúdico na Vida Adulta. In: GOMES, C.L; ISAYAMA, H.F; SILVA, R.S. (org), **Coletânea Seminário “Lazer em Debate”**. Belo Horizonte: Ed.UFMG, p. 72-85, 2006.

BERGAMINE, C. R. Motivação: mitos, crenças e mal-entendidos. In: BERGAMINE, C. R; Coda, R. (org), **Psiocodinâmica da vida organizacional**. São Paulo: Ed. Pioneira. p. 40-55, 1990

BETTI, M. **Educação Física e sociedade**. São Paulo: Ed. Movimento, 1991.

BETTI, I.R.; BETTI, M. Novas perspectivas na formação profissional em Educação Física. **Rev. Motriz**, v.2, n.1, p.10-15, 1996.

BRAMANTE, A. C. Qualidade no gerenciamento do lazer. In: BRUHNS, H. T. **Introdução aos estudos de lazer**. Campinas: Ed. da Unicamp, p. 123-47, 1997

BRUHNS, H. T. **Introdução aos estudos do lazer**. Campinas: Ed. Unicamp, 1997.

BUENO, S. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo : FTD 2000

BUSTAMANTE, G.O. Por uma vivência escolar lúdica. In: SCHWARTZ, G.M.(org) **Dinâmica Lúdica: novos olhares**; Barueri: Ed.Manole, p.....2004

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens, a máscara e a vertigem**. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.

CASTELLANI FILHO, L. Pelos Meandros da Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v.14, n.3, p.119-125, 1993

DARIDO, S.C. **Educação Física na Escola : Questões e Reflexões**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara Koogan s.a, 2003

_____ **Para Ensinar Educação Física: Possibilidades de Intervenção na Escola**. Campinas, Ed Papyrus, 2007

_____ Teoria, prática e reflexão na formação do profissional de Educação Física. **Rev. Motriz**, v.1, n.2, p.124-128, 1995

_____ **Ação pedagógica do professor de Educação Física : estudo de um tipo de formação profissional científica**. 1996. nf. Tese (Doutorado em Psicologia) – Instituto de Psicologia, São Paulo: Ed. USP, 1996

DARIDO, S.C.; RANGEL, I.C.A. **Educação Física na Escola: Implicações Para a Prática Pedagógica**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara Koogan, 2005

DE MASI, D. **O Ócio Criativo**. Rio de Janeiro: Ed. Sextante, 2000

DUMAZEDIER, J. **Lazer e Cultura Popular**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1975

EMERIQUE, P.S. Aprender e Ensinar por Meio do Lúdico. In: SCHWARTZ, G.M(org). **Dinâmica Lúdica: novos olhares**; Barueri, Ed. Manole, p..... 2004.

FERRAZ, O.L. A Ludicidade e Ensino do Desporto. In: GO TANI, BENTO, J.O.; PETERSEN, R.D.S.(org) **Pedagogia do Desporto**. Rio de Janeiro, Ed.Guanabara Koogan, p.262-266; 2006

FREIRE, J.B. Estudo um: Da Escola para a Vida. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J.B. (org) **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: FEF Unicamp, p25-42, 2005

FREITAS, J.L. **Capoeira na Educação Física: como ensinar?** Curitiba. Ed. Progressiva , 2007

GALVÃO, Z. Educação Física Escolar : A Prática do bom Professor. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**; v.2, n.1, p. 56-69, 2002

GOBBI, S.; VILLAR, R.; ZAGO, A.S. **Bases Teórico-Práticas do Condicionamento Físico**. Rio de Janeiro, Ed. Guanabara Koogan s.a, 2005

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. Rio de Janeiro: Ed. Record, 1998.

GOMES, C. L. **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte, Ed. Autêntica, 2004

GONÇALVES JUNIOR, L. Atividade Recreativa na Escola: uma Educação Fundamental (de Prazer). In: SCHWARTZ, G. **Educação Física no Ensino Superior: Atividades Recreativas**. Rio de Janeiro, Ed. Guanabara Koogan, p. 130-136, 2004

GRILO, A.P.S; QUEIROZ, C.S; SOUZA, I.P.N.; PINTO, R.C.S. **O lúdico na formação do professor**. Salvador , Ed. Universidade Federal da Bahia – UFBA, 2002

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo, Ed. da USP, 1971.

ISAYAMA, H. F. . Recreação e Lazer na Formação Profissional em Educação Física: Reflexões sobre o currículo. In: LUCE GOMES, C ; ISAYAMA, H. F. (Org.). **Lazer, Recreação e Educação Física**. Belo Horizonte, Editora Autêntica, p. 173-214., 2003

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 5 ed. São Paulo, Ed. Cortez, 2001

KUNZ, E. O esporte enquanto fator determinante da Educação Física. **Rev.Contexto & Educação**,v.15, p.63-73,1989.

_____ **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí, Ed.Unijuí, 1994.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSO, N. C. **Os jogos na aprendizagem escolar**. Porto Alegre, Ed. Artmed, 2005

MACHADO, M.L.A. Por uma pedagogia da educação infantil. Rev. Pátio.v.10, n.2, p.42-63, 2004

MARCASSA, L. Recreação. In: GOMES, C.L. **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Ed. Autêntica,p. 53-70, 2004

MARCELINO, N.C. **Lúdico, educação e educação física**. Porto Alegre: Ed.Ijuí, 2003.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e Educação**. Campinas: Ed. Papyrus, 1997

_____**Lúdico, Educação e Educação Física**. Coleção Educação. Injuí: Ed. UNIJUÍ, 1999.

_____**Lazer: formação e atuação profissional**.Campinas: Ed. Papyrus, 2005.

MARCONI, M.A; LAKATUS, E.M. **Técnicas de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MOREIRA, A.F.B. O Campo do currículo no Brasil: os anos noventa. In: SILVA, A.M.M *et al.* **Didática, currículo e saberes escolares**.. Rio de Janeiro: Ed. DP&A, p. 60-77, 2002.

MOREIRA, W.W. **Educação Física escolar: uma abordagem fenomenológica**. Campinas: Unicamp, 1991

NICOLAU, L.M. **A educação pré-escolar**. São Paulo: Editora Ática, 1984 .

OLIVEIRA, V.M. **O que é Educação Física** São Paulo: Brasiliense, 1985

OLIVIER, G. G. F. Lúdico e escola: entre a obrigação e o prazer. In.: MARCELLINO, N. C. (org). **Lúdico,Educação e Educação Física**. Ijuí: Unijuí, p. 15-24, 1999

PIMENTEL, G.G.A. **Lazer: Fundamentos, Estratégias e Atuação Profissional**. Jundiaí: Fontoura, 2003

RICHARDSON, R.J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1989.

ROSSETTO JUNIOR, A.J. ; ARDIGÓ JUNIOR, A. ; COSTA,C.M. ; D'ANGELO,F.
Jogos Educativos: estrutura e organização da prática. São Paulo. Ed. Phorte, 2007

SANTA ROZA, E. **Quando brincar é dizer.** Rio de Janeiro: Ed. Contracapa, 1999

SANTIN, S. **Educação Física:** Uma Abordagem Filosófica da Educação Física, Ijuí:
Unijuí 1987

SCAGLIA, A. O Futebol e as Brincadeiras de Bola com os pés: todos semelhantes,
todos diferentes. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE , J.B. (org) **O jogo dentro e fora da
escola.** Campinas: FEF Unicamp, p.115-138, 2005

_____Jogo um Sistema Complexo. In: VENÂNCIO, S. ; FREIRE , J.B. . (org) **O jogo
dentro e fora da escola.** – Campinas, SP. Autores Associados, apoio: FEF Unicamp,
p.37-70, 2005

SCHWARTZ, G.M. O Processo Educacional em Jogo: algumas reflexões sobre a
sublimação do lúdico. **Licere Revista do Centro de Estudos de Lazer e Recreação..**
v.1, n.1, p.35-49, 1998

_____Atitude e Conduta lúdicas: a emoção em jogo. In: SCHWARTZ, G.M(org)
Dinâmica Lúdica: novos olhares; Barueri: Ed. Manole, p..... 2004.

SILVA, R. L. Lazer e gênero: suas relações com o lúdico. In: SCHWARTZ, G.M.(org)
Dinâmica Lúdica: novos olhares; Barueri: Ed. Manole,p..... 2004

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1984.

WINNICOTT, W. O. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Ed. Imago, 1975

QUESTIONÁRIO DISCENTE

Este questionário faz parte do estudo: “ **A Presença do Elemento Lúdico nas Disciplinas de Fundamentos Esportivos**”, realizado por Thércio Fábio Pontes Sabino, aluno de graduação da Licenciatura em Educação Física do Instituto de Biociências da Unesp Rio Claro, sob a orientação da Prof^a Dr^a Gisele Maria Schwartz.

Curso: Licenciatura () Bacharelado ()

Semestre em que está matriculado: _____

Disciplinas de fundamentos que você cursou ou está cursando:

1. O que você entende por atividade lúdica?
2. Para você, qual o nível de importância das atividades para a iniciação da prática esportiva?

() Essencial () Muito () Regular () Pouco () Nenhuma
3. Quais os pontos positivos e negativos de se aprender a ensinar os fundamentos esportivos de maneira lúdica?
4. Tendo em vista a(s) disciplina(s) que você cursou e considerando o nível de inserção das atividades lúdicas na iniciação esportiva, assinale, na escala abaixo, 0(zero) para ausência e cinco para inserção ideal das mesmas?

() 5 () 4 () 3 () 2 () 1 () 0
5. Qual(is) disciplina(s) de fundamentos esportivos que você cursou enfatizou(ram) o uso das atividades lúdicas durante a iniciação?
6. Na(s) disciplina(s) que você citou na resposta à pergunta anterior, como as atividades lúdicas foram inseridas?
7. Desenvolvendo as atividades lúdicas, você acredita que as aulas serão mais prazerosas? Explique
8. Você acredita que a utilização de atividades lúdicas favorece o aprendizado? Explique.

10. Anexo II

QUESTIONÁRIO DOCENTE

Este questionário faz parte do estudo: “ **A Presença do Elemento Lúdico nas Disciplinas de Fundamentos Esportivos**”, realizado por Thércio Fábio Pontes Sabino, aluno de graduação da Licenciatura em Educação Física do Instituto de Biociências da Unesp Rio Claro, sob a orientação da Prof^a Dr^a Gisele Maria Schwartz.

Disciplina que ministra: _____

1. O que o senhor(a) considera como atividade lúdica?
2. O senhor(a) insere atividades lúdicas no desenvolvimento do programa da sua disciplina?
3. O senhor(a) julga importante inserir as atividades lúdicas no contexto de sua disciplina? (Para iniciação e desenvolvimento técnico)
4. Quais os pontos positivos e negativos de se aprender a ensinar de maneira lúdica?
5. Qual a importância que o senhor(a) atribui para as atividades lúdicas em sua disciplina? Sendo 5 o máximo e 0(zero) a ausência de importância.
 5 4 3 2 1 0
6. O senhor(a) incentiva os alunos a utilizarem estas atividades na intervenção profissional futura? Explique.
7. Como o(a) senhor(a) avalia as aulas de Educação Física da Educação Básica que exploram e que não exploram o lúdico nas atividades esportivas? Explique.
8. Como o(a) senhor(a) avalia as sessões de atividades esportivas, fora do contexto escolar, que exploram e que não exploram o lúdico? Explique
9. O senhor(a) acredita que a utilização de atividades lúdicas favorece a aprendizagem dos fundamentos esportivos? Justifique

Orientadora
Prof^a Dr^a Gisele Maria Schwartz.

Orientando
Thércio Fábio Pontes Sabino