

PAULO CESAR DE BARROS

**A PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA E A
INSERÇÃO DO LÚDICO COMO UM MEIO DE APRENDIZAGEM**

MESTRADO EM EDUCAÇÃO

PUCPR

CURITIBA

2006

PAULO CESAR DE BARROS

**A PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA E A
INSERÇÃO DO LÚDICO COMO UM MEIO DE APRENDIZAGEM**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre, pelo Programa de Mestrado em Educação da Pontifícia Universidade Católica do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Jayme Ferreira Bueno.

CURITIBA

2006

AGRADECIMENTOS

Aos meus filhos Allan e Leonardo que são a razão da minha existência, eu amo vocês mais do que tudo nesta vida.

Aos meus pais Antonio e Ivete que nunca mediram esforços para ver a felicidade dos seus filhos.

À minha esposa e companheira Claudia, por entender os momentos de ausência em vários finais de semana.

Ao meu querido cunhado Joaquim.

À professora Doutora Marilda A. Behrens pelo carinho, atenção e conhecimento dividido nas disciplinas cursadas. Você é um exemplo para mim.

À professora Doutora Simone Recchia, pelas contribuições que enriqueceram essa dissertação.

Ao meu orientador e amigo professor Doutor Jaime Ferreira Bueno pela competência e zelo que demonstrou por essa pesquisa.

Aos professores do curso de Educação Física Ninon, Betinha, Eliane, Simone, Gilmar, Joca, João Eloir e Luis Rogério pelas ricas contribuições.

Ao meu grande amigo João Eloir o qual, considero um irmão.

À PUCPR, pela oportunidade de crescimento profissional.

À toda minha família e amigos desta vida.

RESUMO

O presente trabalho de pesquisa tem como objetivo investigar a prática pedagógica do professor de Educação Física do Curso de Graduação da PUCPR e a inserção do lúdico como um meio de aprendizagem. Tem como objetivos analisar as práticas pedagógicas do corpo docente e do corpo discente e a utilização do lúdico como um procedimento metodológico na formação dos alunos. Os sujeitos de pesquisa foram os docentes e os discentes do Curso de Educação Física da Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Como metodologia foram utilizados questionários com perguntas abertas. Os motivos que levaram a esta pesquisa foram: pesquisar os paradigmas e as tendências pedagógicas que são atualmente utilizadas nas aulas de Educação Física, fazer um aprofundamento teórico e prático sobre a temática do lúdico, e também com a formação dos futuros profissionais que logo estarão atuando no sistema educacional como educadores com visão holística, no sentido de preparar cidadãos mais felizes e sadios e ainda investigar a utilização de atividades lúdicas nas aulas de Educação Física. Propor a utilização do lúdico como metodologia de ensino aprendizagem é uma das formas de superar o modelo tradicional nas aulas de Educação física, nas quais o profissional deve buscar além da performance física a formação integral do aluno. É importante que assim se amplie o repertório de brincadeiras e que evidencie a ludicidade na vida e na formação humana. A pesquisa demonstrou a necessidade de sugerir alternativas para novas propostas de ensino.

Palavras-chave: Educação - Prática Pedagógica - Ensino aprendizagem – Ludicidade.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	01
1.1 Justificativa.....	05
1.2 Formulação e Delimitação do problema.....	07
1.3 Objetivos.....	09
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	10
2.1 O Percurso do Profissional dos Professores de Educação Física.....	22
3. A PRÁTICA PEDAGÓGICA NO CONTEXTO DOS NOVOS PARADIGMAS.....	28
3.1 A prática Holística.....	32
3.2 Os quatro Pilares da Educação.....	36
3.2.1 Aprender a Conhecer.....	37
3.2.2 Aprender a Fazer.....	40
3.2.3 Aprender a Viver Juntos.....	42
3.2.4 Aprender a Ser.....	44
4. APRENDER E ENSINAR PELO LÚDICO.....	48
4.1 Contexto Lúdico.....	51
4.1.1 Brincar.....	51
4.1.2 Porque é Importante Brincar.....	53
4.1.3 Atividades Lúdicas.....	55
4.1.4 O Lúdico e a criatividade.....	57
4.1.5 Inclusão de Valores com Vivências Lúdicas.....	58
4.1.6 A Relação do Lúdico com o Conhecimento	62
4.1.7 As Inteligências Múltiplas e o Lúdico.....	64
5. METODOLOGIA DA PESQUISA.....	68
5.1 Este trabalho no Contexto da Pesquisa Qualitativa.....	69
5.2 Descrição da Pesquisa.....	70
5.3 Análise das Informações.....	72
5.3.1 Depoimentos dos professores.....	72
5.3.2 Contribuição dos Alunos.....	92
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	102
REFERÊNCIAS.....	109
APÊNDICES.....	115

1. INTRODUÇÃO

O século XXI trouxe consigo o desafio da reflexão e da mudança de variados setores da sociedade e confirmou uma característica fundamental do ser humano, que é a sua capacidade de evoluir. A educação é, indubitavelmente, uma das áreas do saber. Demonstrou que no século passado e no começo deste século, houve um compromisso com a reflexão e mudança fundamentada numa consciência crítica.

A busca pela qualidade das ações humanas pressupõe uma rede na qual a interação com o outro representa a base de sustentação para a formação e para a modificação de condutas e valores. Para que essa identificação real aconteça, é necessário equilibrar a possibilidade de auto-realização, por meio do prazer, das experiências de vida, da qualidade dos relacionamentos aos aspectos relativos ao lúdico e às vivências de valores e de motivação pessoal.

A intervenção exigida por profissionais da área da educação diz respeito a se abrirem espaços para as manifestações naturais, capazes de favorecer novas representações para a conduta lúdica no ambiente social. A busca por experiências mais

ousadas, no sentido de significação pessoal, requer a mobilização de todo grupo social, e focaliza o aprimoramento da qualidade existencial, em que o compartilhamento e o envolvimento lúdico se tornam ações geradoras de novas emoções.

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço num contexto educacional significativo. Brincar é uma coisa agradável. Traz-nos sensações agradáveis, prazerosas e sua utilização em determinados trabalhos pedagógicos possibilitam por meio de procedimentos metodológicos a produção do conhecimento.

Para que se possa discutir o lúdico é necessário que se tenha bem claro o significado do seu conceito.

Com referência à palavra **lúdico**, Santos Azevedo (1974) afirma:

No dicionário analógico, de idéias afins em seu dicionário, as palavras relativas a “lúdico” não têm destaque especial. Nem a palavra jogo. Aparecem as palavras brincadeira, brincalhão, brincar e brinquedo, no índice remissivo. Essas palavras pertencem, no texto do dicionário, aos tópicos alegria, divertimento, espírito, humorista e ridicularizarão.

Rosamilha (1979, p.3) define da seguinte forma a palavra **lúdico**:

O verbete lúdico (adjetivo) significa: referente a, ou que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos. O termo ludismo é substantivo à qualidade ou caráter lúdico. O termo ludoterapia é definido como tratamento por meio de brinquedos, divertimentos, jogos (inclusive esportivos). Um termo pouco usado é ludo, substantivo masculino que significa jogo, brinquedo, divertimento, assim como indica um tipo específico de jogo.

Santos (1997, p.9) comenta que:

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos das mais diferentes formas e é relativa também a conduta daquele que joga que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

A palavra lúdico também é um termo relacionado ao lazer que é definida “por tudo aquilo que leva uma pessoa somente a se divertir, se entreter, se alegrar, passar o tempo” (CAVALLARI, 2000, P.14).

Neste sentido, Pimentel (2003, p106) complementa: “estado de espírito que leva uma pessoa a divertir-se; jogo exercido de maneira espontânea; adjetivo para indicar coisas ou ações prazerosas; sensação de fruição e equilíbrio do mundo interior e exterior” .

Independente da época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, do jovem, do adulto ou do idoso, pois em determinados momentos de nossa vida devemos nos permitir viver num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e o faz-de-conta se confundem. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

Sobre atividades lúdicas, existem estudos, literatura, mas a realidade atual é que pouco tem influenciado na prática pedagógica de professores. Pela análise da realidade educacional, entende-se que em diversas instituições educacionais as atividades lúdicas são pouco exploradas, e, mesmo quando são realizadas, não lhes é dado o valor que merecem. Então me pergunto: por que a brincadeira não é vista como coisa séria? Por que o educador tem no seu fazer pedagógico a hora de ensinar e a hora do brincar? Por que não ensinar brincando?

A inclusão da discussão sobre o valor do lúdico como conteúdo a ser contemplado em diversas disciplinas do curso de formação dos futuros professores de Educação Física se faz necessária não só porque respalda teoricamente esses profissionais sobre a importância dos jogos e brincadeiras, mas porque, por intermédio

desse, o próprio profissional terá condição de conhecer melhor o seu aluno a partir das brincadeiras e dos jogos que ele propuser na prática pedagógica.

Nesse sentido, Santos (1997, p.14) expõe:

...a formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

Quando se pensa a questão do educador, percebe-se o quanto é importante priorizar, entre outros, o aspecto lúdico na formação de professores. Fazendo uma analogia histórica entre a visão que a sociedade possuía, não só a respeito da infância, mas sobre os jogos e brincadeiras, vamos perceber que tal visão foi se modificando de acordo com as transformações ocorridas na sociedade ao longo dos anos.

Nesse sentido, vale mencionar que ao longo da história a criança era considerada como um adulto em miniatura. Com esse conceito, os jogos e brincadeiras eram tidos como fúteis e banais.

Devido às grandes transformações que estão ocorrendo na sociedade, faz-se necessário pensar num perfil profissional capaz de atender às necessidades do aluno do terceiro milênio. Deve-se, portanto, buscar a formação de um sujeito extremamente ativo, dinâmico, curioso e construtor do conhecimento. Para acompanhar essa formação, faz-se necessário um educador qualificado, que apresente propostas pedagógicas inovadoras e desafiantes, comprometido com sua práxis para que junto com seus alunos possam construir novos conhecimentos.

1.1. Justificativa

A atuação como professor de Educação Física há mais de dez anos, tem proporcionado diversas experiências no ensino. Desta forma, entendo que as últimas décadas têm sido marcadas por reflexões que levam para mudanças e alternativas que possam melhorar a qualidade do ensino em nossas escolas. A Educação Física não pode estar fora dessas transformações, visto que é uma área de múltiplas interferências na formação de ser e atuar do homem. Para tanto, exige debates e questionamentos críticos no âmbito educativo no para a formação integral do ser humano.

A Educação Física ainda sofre influências reducionistas que a colocam em situação contraditória, fora de sintonia com os objetivos de uma educação crítica e emancipadora. A necessidade da superação desses conceitos solicita, de forma urgente e concreta, uma proposta para que a Educação Física, como área de conhecimento, deixe de perceber o homem e seu corpo unicamente em seus aspectos motores, padronizados, mecanizados e, conseqüentemente, fora do contexto da visão da complexidade da realidade do mundo moderno.

Conforme afirma Vago (1997, p.87), “é preciso pensar em uma Educação Física que não esteja preocupada em produzir ‘corpos esculturais’, mas em participar da construção dos ‘corpos culturais’ das crianças e adolescentes...”. Pode-se portanto, ressaltar a necessidade de expandir as ações destes profissionais no sentido de atender com propriedade aos corpos dos adultos e da terceira idade, que hoje já se transformaram na maior população do país.

A Educação Física, como área do conhecimento, deve atuar sobre um conjunto de práticas ligadas ao corpo e, nesta dimensão, incluímos as práticas criadas ao longo da história por meio dos jogos, brincadeiras, da ginástica, das lutas, do esporte, para formar desta forma uma cultura corporal. Os movimentos irão constituir-se como uma fonte de análise do comportamento do indivíduo, como meio pelo qual o aluno vai interagir e atuar de forma dinâmica no seu ambiente, seja ele físico ou social. Nesse sentido, “movimento e criança se confundem. Seja executando habilidades motoras finas ou amplas, seja manipulando instrumentos ou se deslocando, movimentar-se é uma constante do universo da criança” (MANOEL apud KREBS, 2001, p.48).

Esta cultura pode ser entendida ainda como cultura corporal, que vai ser ampliada nas escolas por meio de conteúdos e princípios pedagógicos. A cultura se apresenta em outras instituições não escolares, como manifestação do corpo apresentado por profissionais ou não-profissionais que atuam nesta área de trabalho.

Na experiência vivenciada como professor de Educação Física foi que percebi que as aulas teriam que ter um caráter de formação integral e não somente físico. Entendo a importância do caráter lúdico nas ações corporais dentro ou fora do contexto educacional. Ressalto que os profissionais da área da Educação deveriam contemplar a brincadeira como um princípio norteador da cultura corporal vivenciada pelos alunos, visto que a brincadeira pressupõe liberdade de ação, criatividade e originalidade.

Foi por intermédio da recreação que iniciei alguns trabalhos, nos quais notei que, por meio do processo do brincar, o aluno vive diferentes descobertas, exterioriza suas emoções, coloca sua imaginação em ação, possui variadas maneiras de comunicação, desenvolve a socialização, busca livremente soluções para seus

problemas, adquire novas formas de pensar e agir colabora para a construção de sua identidade. Assim, no ambiente que propicia o brincar, pode minimizar aspectos referentes às desigualdades.

Com base na vivência prática aliada à minha atual função de professor, formador de futuros profissionais, entendo que o lúdico pode contribuir de maneira significativa como um recurso metodológico para o profissional de Educação Física aplicar em algumas de suas aulas. Considero ainda que o lúdico proporciona momentos que podem levar a uma prática pedagógica que conduzam os alunos ao desenvolvimento e a atuação cooperativa na sociedade.

A educação tem como aproveitar-se convenientemente do lúdico enquanto meio para promover uma busca pelo conhecimento. Deve, principalmente, fazer uso do conhecimento para que contribua na formação do aluno.

1.2 Formulação e Delimitação do Problema de Pesquisa

A atual exigência na melhoria da qualidade do ensino atinge também a prática pedagógica dos professores de Educação Física. Os tempos mudaram, assim como as expectativas, a escolas e os alunos. A bola seja ela de qualquer tipo, já não é mais o atrativo único para as aulas desta disciplina. Hoje, é necessário muito mais do que isso para uma aula que tenha seus objetivos previamente planejados.

Ao desenvolver a pesquisa, busca-se fazer uma reflexão sobre a prática docente e as metodologias utilizadas em aula para o completo desenvolvimento do aluno. Dessa forma, pretende-se colaborar para que a prática pedagógica seja transformada e

transformadora. A reflexão sobre o trabalho docente está diretamente ligada ao processo de aprendizagem do aluno.

A aprendizagem se faz na medida em que o professor a coloca como objeto central para a formação dos alunos. Isso passa a acontecer quando o professor se conscientiza de que o importante não é só saber a forma e quais conteúdos devem ensinar e sim o que os “alunos precisam aprender para se tornarem cidadãos profissionais competentes numa sociedade contemporânea” (MASETTO, 1998, p. 12). Assim, o professor também aprende, revê e transforma seu fazer pedagógico.

Para estudo da melhoria nas aulas de educação física com a utilização do lúdico como meio de aprendizagem é que surgiu a proposta deste trabalho, que tem como problema de pesquisa:

Como o lúdico pode contribuir para a formação da prática pedagógica do professor de Educação Física num paradigma da complexidade?

A pesquisa será realizada, inicialmente, com uma revisão bibliográfica sobre temas relacionados ao lúdico, aos paradigmas e à docência na Educação Física. Também será investigada a proposta do Curso de Educação Física da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, como universo de pesquisa. Inclui-se na pesquisa o aprofundamento sobre a contribuição do lúdico na prática pedagógica do professor de Educação Física. Elegeu-se como sujeitos desta pesquisa os professores e alunos desse curso.

Espera-se que a revisão bibliográfica sobre as teorias e metodologias utilizadas nas aulas, o levantamento de informações junto a alunos e professores e os estudos

relacionados com o tema, possam trazer esclarecimentos sobre a questão que orienta o trabalho.

1.3 Objetivos

Os objetivos da pesquisa proposta apóiam-se na utilização do lúdico como meio de aprendizagem.

Os objetivos são os seguintes:

Objetivo geral

Analisar até que ponto as práticas pedagógicas das diversas disciplinas que compõem o curso de graduação em Educação Física desenvolvidas pelos professores do curso de Educação Física da PUCPR, bem como a utilização da prática lúdica como meio de aprendizagem nas aulas, em especial na busca de uma melhor formação do aluno.

Objetivos Específicos

- Pesquisar os paradigmas ou as tendências pedagógicas que são utilizadas atualmente nas aulas de Educação Física.
- Consultar os professores sobre a importância do lúdico nos seus programas para a formação do aluno.
- Investigar a utilização de atividades lúdicas nas aulas de educação física e qual a repercussão dessas atividades na formação do aluno.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A evolução do conhecimento tem sido uma das características da humanidade desde os axiomas de Aristóteles, chegando até os discursos epistemológicos dos últimos séculos. Esses discursos epistemológicos compreenderam as teorias gerais do conhecimento e as teorias específicas de cada área. Segundo Tubino (2002, pág. 59), “as teorias gerais tiveram início com *Novum Organum* de Francis Bacon e depois continuaram com Popper, Kuhn, Habermas e outros epistemólogos cujos discursos formaram a evolução do pensamento científico”.

A Educação Física e o esporte há algum tempo têm sido objeto das mais diversas teorizações, depois de ultrapassar um longo período histórico em que métodos e as doutrinas pedagógicas foram predominantes. Mas foi no século XX, justamente, que surgiram as teorias da Educação Física e do Esporte, as quais, muitas

vezes em justaposição a alguns aspectos e outras em frontal oposição de conteúdo, foram formando o quadro de concepções teóricas sobre as atividades físicas em geral, propiciando uma abrangência de percepção numa amplitude muito grande.

Convém explicar que nessas teorias a Educação Física e o Esporte foram considerados com visão ora separada, ora como áreas integradas concomitantemente. Essas teorias, embora com pressupostos, expectativas, conteúdos e leituras diferentes, sempre tiveram uma convivência explícita por convergências e posições opostas. No final do século XX, dois fatores importantes ocorreram para que professores e instituições escolares adquirissem autonomia para a elaboração de seus projetos pedagógicos, que deveriam ajustar a ação educativa à sua realidade social. A Lei de Diretrizes e Bases integrou a Educação Física à proposta pedagógica da escola, e os Parâmetros Curriculares Nacionais contribuíram para uma melhor reflexão dos educadores em suas atuações pedagógicas.

No Quadro I, que consta em Soares (1996, p.8), elucida-se a trajetória teórica do pensamento da Educação Física Escolar até os nossos tempos.

Quadro I: O movimento do pensamento da Educação Física Escolar:

MOVIMENTO DO PENSAMENTO NA EDUCAÇÃO FÍSICA	CRONOLOGIA	CONTEÚDO A SER ENSINADO NA ESCOLA
1. Movimento Ginástico Europeu	Século XIX e início do século XX	- Ginástica que compreendia exercícios militares; jogos; dança; esgrima; equitação e canto.
2. Movimento Esportivo	Afirma-se a partir de 1940	- Esporte - Há aqui uma hegemonização do esporte no conteúdo de ensino.
3. Psicomotricidade	Afirma-se a partir dos anos 70 até os dias de hoje	- Condutas motoras.
4. *Cultura Corporal *Cultura Física *Cultura de Movimento	Tem início no decorrer da década de 80 até nossos dias	- Ginástica, esporte, jogo, dança, lutas, capoeira...

A Educação Física e seu conteúdo de ensino no tempo (Soares, 1996, p.8).

Por outro lado, o mundo contemporâneo nesta transição de séculos tem-se caracterizado por incertezas e profundas reconceituações em todos os campos do conhecimento à da atuação humana. Esse quadro contextual tem sido explicado por meio de depoimentos e documentos pelos principais pensadores nas mais diversas áreas do saber.

Desde o início da década de 80, a Educação Física brasileira vem atravessando um período de reformulação que lhe identifica um caráter pedagógico, orientado por um movimento de reflexão numa perspectiva de prática social. Este novo momento reflete-se na produção do conhecimento da área.

Conforme Figueiredo (1997, p.1):

..a rigor, percebe-se que a produção do conhecimento na Educação Física alcançou a discussão da Educação acerca da democratização da escola e das pedagogias que a permeiam e aderiu ao pensamento crítico que vinha se desdobrando com o início desse processo de democratização, pontuado pelo movimento pró-eleições diretas. Esta nova produção visou a orientação que buscasse a superação de uma nova prática baseada em pressupostos eminentemente biológico-esportivos, até então quadro efetivo na realidade da Educação Física brasileira.

Assim, a Educação Física vem buscando a sua própria identidade, sem perder a conotação de educação. No seu processo de desenvolvimento, tem absorvido as mais diferentes características dentro dos aspectos biológicos, psicológicos e sociais, compreendendo os domínios cognitivos, afetivos e psicomotor e constituindo um elemento indissociável da educação.

Ao longo dos anos, a educação tem se apoiado em inúmeras teorias oriundas das principais correntes filosóficas. Algumas delas têm desempenhado relevante papel em termos de oferecer suporte ao estudo da Educação Física.

É o caso da proposição de Faria Junior (1982, p.16), que conceitua a educação como o “processo de crescimento e desenvolvimento pelo qual o indivíduo assimila

um corpo de conhecimentos para a consecução dos ideais biológicos, psicológicos e sociais”. Do mesmo modo pensa Saavedra (1988, p.19), para quem, “a educação é todo o processo que permite a transformação das potencialidades reais do homem em capacidades integrais em ordem à sua integração dialética na sociedade”.

Dentre as principais teorias que deram suporte à Educação Física, destacam-se como principais “as biológicas, voltadas para a sobrevivência na sociedade, o trabalho, o lazer, a higiene, e outras; as psicológicas, onde predominam os aspectos raciocínio, caráter, moral, ética, afetividade, prevenção da agressividade e outras; e as sociais, dirigidas para a vida na sociedade e para onde deveriam derivar toda a educação” (SOBRAL, 1980).

Fermoso (1982, p.82), “refere-se que as teorias da educação têm acompanhado as diferentes correntes filosóficas mundiais, destacando-se as seguintes: idealismo, realismo, perenealismo, socialismo, marxismo, experimentalismo, naturalismo, pedagogia não diretiva e liberalismo”. Para este autor, a Educação Física tem também acompanhado algumas dessas tendências, das quais se destacam as seguintes:

A teoria naturalista, proposta por Rousseau, trata o homem como um ser natural. Dessa teoria, influenciam a Educação Física algumas idéias, destacando que a criança não é um pequeno adulto, mas um ser em desenvolvimento; que a educação deve se adequar às características psicológicas próprias da idade; que há três classes de educação: a da natureza, a dos homens, e a das coisas; que o processo educativo se dá em três estágios: fortalecimento do corpo por meio de exercícios, disciplina da razão e acesso ao transcendental, que é incompreensível para nossa inteligência. Propõe, ainda, que a evolução da criança é feita por etapas do desenvolvimento

psíquico e que, conseqüentemente, as fases da educação deveriam ser dirigidas em função dessas etapas (SAAVEDRA, 1988, p.21).

O pragmatismo, na concepção de Dewey (1978), compreende o sistema denominado “progressista”, segundo o qual a educação deve ser ativa e relacionada aos interesses das crianças; o aprendizado por meio das soluções de problemas deve substituir a transmissão dos conteúdos; a educação deve ser para a vida e não a simples preparação para ela; o papel do professor não é dirigir, mas, sim, o de assessorar.

A pedagogia não diretiva, inspirada nas idéias de Rogers (1973), preconiza que o homem é ser livre, que se auto-realiza e se autoplanifica dentro do grupo sociopolítico com que convive. O homem é um ser que só consegue a sua verdadeira identidade quando se insere num grupo e assimilam os seus ideais políticos. A não diretividade do professor é outra das características desta teoria, na qual as resoluções são tomadas pelos alunos, que são os únicos responsáveis pelo ambiente escolar e pela organização institucional.

Estas duas últimas teorias, além de outras, parecem ter inspirado Mosston (1966) e Mosston & Ashworth (1986) a formularem a teoria dos espectros dos estilos de ensino, que propõe um ensino baseado numa evolução que se inicia no estilo do comando e vai até a descoberta. Feroso (ibiid, 1982) destaca a “educação libertadora, que tem como principal defensor Paulo Freire e que apresenta três finalidades principais: evitar a servidão, potenciar a possibilidades do educando e orientá-lo para os valores dignos do homem”.

Devem-se realçar, também, as teorias voltadas para o ensino sob a forma de atividades práticas, como a de Comenio, na “Didática Magna”, (que divide em

Matética, Sistemática e Metódica quando menciona a necessidade de “ensinar tudo a todos, porém adequando o ensino a função do aluno, das metas de ensino e método”, ou como a de Herbart, no que diz que “no ensino da pedagogia, a teoria não basta, são preciosos exercícios práticos” (LEON, 1983, p.83).

Albuquerque & Visalterghui (1982, p.815) e Vial & Mialaret (1983, p.219) citam ainda, “a teoria da utilização dos próprios alunos como auxiliares no ensino, que foi criado na Inglaterra no final do século XVIII, por meio do “Método Lancaster”, sistema monitorial e que visa alfabetizar o maior número possível de alunos com menores despesas e num tempo mais curto”. A sua grande importância foi a de contribuir para uma nova revolução na Educação Física ao aproveitar os alunos na organização dos jogos esportivos.

Para esses autores, o clérigo Thomas Arnold, um dos precursores da Educação Física, foi um dos pioneiros dessa teoria ao estabelecer as regras em que os clubes escolares eram dirigidos pelos próprios alunos, enquanto os professores se limitavam a ensinar e a aconselhar. “Sua premissa era a de que a juventude forma sua própria virilidade com os materiais de que se dispõe e, em nenhum momento, ninguém pode formá-la melhor do que eles mesmos” (HMOAN, 1965, p.94).

Nas últimas décadas, e a partir de teorias como a de Rogers (1973), que “propõe um ensino centrado no aluno e onde é o sujeito do processo educativo e não mais só o professor, a Educação Física começou a discutir entre o ensino voltado para o aspecto competitivo e para o aspecto educativo”.

A importância das teorias da motivação na Educação Física (termo que só neste século apareceu nas nomenclaturas) tem sido destacada pelo educador Amoros, ao afirmar que “todo estudo é por si mesmo desagradável às crianças se não tiver

nenhum atrativo”. Seus princípios foram adotados por diversos seguidores, como Herbert, que viria a criar o método natural, e Demény, que iniciou o estudo da mecânica do movimento (FERMOSO, 1982, p.141).

“A Educação Física é um pressuposto que tem sido defendido a partir das concepções de Rousseau, Rabelais, Pestalozzi, Herbart, e outros, sendo fortalecido por Froebel, o criador dos Kindergarten” (MAZZEI & TEIXEIRA, 1967, p.57), que desenvolveu uma concepção da recreação como elemento capaz de satisfazer as suas necessidades de movimentação.

No Brasil, o ensino da Educação Física tem sido influenciado por diversas concepções, que pouco têm mudado através dos anos. Até boa parte do século, a concepção dominante era a preocupação pela saúde do corpo, teoria proveniente do século XVIII, por intermédio do alemão Basedow e dos seus companheiros do filantropismo, como Guthsmuths, cujo princípio era “dedicar o maior cuidado à cultura física, fundamento indispensável da cultura do espírito” (DED/MEC, 1997, p.7).

Outra preocupação está presente até hoje com uma “educação integral”, em que, paralelamente à formação do corpo, deve-se também educar, utilizando-se para isso movimentos dentro e fora da escola, por intermédio dos conteúdos esportivos, lúdicos, recreativos, de higiene, de alimentação, tanto nas aulas ao ar livre como nas aulas teóricas.

Na década de 80 o movimento brasileiro “esporte para todos”, proporcionou a oportunidade para que diversos autores, a partir da década de setenta, discutissem esses rumos e procurassem reconceituar a Educação Física então adotada no país. Estudando as tendências pedagógicas adotadas no Brasil, Libâneo (1985) “as agrupa

em duas teorias principais: a teoria liberal e a teoria progressista”. Na primeira, “sugere que a escola tem a função de preparar o indivíduo para exercer papéis sociais, de acordo com as aptidões individuais”. Assim, as pessoas devem adaptar-se aos valores e às normas vigentes na sociedade de classes, pelo conhecimento da cultura individual.

Quanto à segunda, o mesmo autor comenta que “parte de uma análise crítica da realidade social e sustenta implicitamente as finalidades sociopolíticas da educação”. Evidencia-se assim uma concepção social, que atualmente é seguida por boa parte dos professores de Educação Física, bem como tem sido incentivada pelas autoridades educacionais. Outras abordagens têm sido também veiculadas por outros estudiosos da Educação Física, alguns acrescentando e outros modificando as teorias anteriormente citadas.

Nas últimas décadas, e a partir de teorias como a de Rogers (1973) e a Hildebrant (1986) propõe-se:

um ensino mais aberto, com maior liberdade e centrado no aluno e onde ele é o sujeito do processo educativo e não mais os professores, discutem a divisão entre o ensino voltado para o aspecto competitivo e para o aspecto educativo, deixando de lado a concepção tecnicista para se voltar aos ideais educacionais.

Verifica-se, então, que, ao adotar essas concepções, os professores de Educação Física tendem muito mais para a educação do que para o físico. Na presente década, esta tendência tem predominado entre os profissionais da classe.

No estudo da Educação Física, tem-se observado, porém, que as tendências surgem e são desenvolvidas durante um determinado período pela maioria das escolas, sendo abandonadas logo que aparece uma nova concepção. Este fato permite efetuar uma comparação entre a evolução de alguns desses aspectos da educação e as diferentes funções que a Educação Física pode desempenhar na escola.

Evidencia-se assim que, em sua evolução, a Educação Física tem sido concebida da seguinte forma: como um aspecto da educação, como atividade física voltada para o corpo e para o espírito, como recreação, lazer, bem-estar e preenchimento do tempo livre, como atividade voltada para os desportos de competição, como atividade preventiva, reabilitadora e recuperadora de problemas físicos, psicológicos, mentais e sociais, como incentivadora da arte e da cultura, e, finalmente, é hoje encarada como uma disciplina voltada para os aspectos do homem como ser atuante no meio em que vive.

No quadro a seguir, Shigunov & Neto (2002, p.47) fazem “a comparação entre a evolução de alguns dos aspectos da Educação Física e as suas possíveis áreas de abrangência na escola”.

ASPECTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA	ÁREAS DE ABRANGÊNCIA
1. A educação física como educação	1. O desenvolvimento intelectual
2. A ginástica para o corpo/espírito	2. A saúde e aptidão física
3. A recreação – o jogo	3. O lazer e o bem estar pessoal
4. O esporte	4. As atividades esportivas
5. A psicomotricidade	5. A educação psicomotora e a reabilitação física e mental
6. A cultura	6. A educação física como cultura
7. A educação física como elemento socializante	7. A educação física integral

Nesta perspectiva, todos esses aspectos, que são desenvolvidos pela população, em maior ou menor grau, em diferentes situações, locais ou momentos, e que, em síntese, constituem a prática esportiva popular, poderiam ser também oferecidos na escola pela disciplina de Educação Física. Esta oferta, que seguiria os acontecimentos que se vêm desenrolando na comunidade, proporcionaria condição física necessária e uma preparação efetiva ao aluno para realizar as diferentes tarefas que os esperam ao assumir o seu papel na sociedade.

Uma síntese desses aspectos e da forma com que são desenvolvidas pela comunidade permite efetuar algumas considerações:

- a) O desenvolvimento intelectual como necessidade de se ministrarem aulas teóricas é um aspecto controverso da educação física; os professores costumam optar por atividades práticas; é, “contudo, alvo de inúmeros estudos que revelam a sua importância como complemento ou como auxiliar no ensino de outras disciplinas, tais como alfabetização ou matemática” (SILVA, SILVA & WROBEL, 1985, p.47).
- b) A saúde é bem-estar pessoal que constitui um dos conteúdos mais utilizados pelos professores que lecionam em turmas de 1^a à 4^a séries do Ensino Fundamental, diminuindo, no entanto a sua oferta, à medida que o aluno avança na sua escolaridade.
- c) As atividades esportivas é o que é mais ministrado pelos professores de Educação Física, predominando em praticamente todos os níveis de ensino e faixas etárias.
- d) A educação psicomotora e reabilitação físico mental é o primeiro aspecto e constitui a base do ensino de 1.^a e 4.^a séries de escolaridade, enquanto que o segundo, praticamente inexistente na educação física escolar, sendo desenvolvido nas associações ou nas instituições especialmente criadas para este fim.
- e) A Educação Física como cultura: a cultura, assim como a arte, é outro aspecto raramente desenvolvido pela Educação Física, salvo nas atividades conjuntas com outras disciplinas ou em ocasiões festivas da escola (festa junina, semana do folclore), não sendo, no entanto, costumeiramente ministradas como conteúdo de ensino.
- f) A Educação Física integral: este aspecto teve, até a década de setenta, uma conotação de “educar o físico e a mente”. Muito embora fosse um dos objetivos mais

citados nos planos de ensino, não constituía um conteúdo desenvolvido de forma teórica; na parte prática, era ministrado quase que somente sob a forma de atividades esportivas.

Nas duas últimas décadas, a educação tem na corrente progressista proposta por Freire (1996) uma extensão na Educação Física como um elemento de socialização do homem e não somente como uma simples prática física. Para isso, adotaram terminologias adequadas para estes novos conceitos.

Observa-se assim que, todos esses aspectos, além de outros, muitas vezes citados com enfoques e conteúdos diferenciados, constituem elementos importantes da Educação Física e que, muito embora, não sejam constantemente ministrados pelos professores desta disciplina, são, por outro lado, desenvolvidos pela comunidade, em diferentes situações, locais e momentos. Considera-se que, se fossem oferecidos regularmente pela Educação Física, oportunizariam uma preparação efetiva do aluno para realizar as diferentes tarefas que o esperam ao assumir o seu papel na sociedade.

É importante destacar que para o aluno vivenciar a Educação Física como saúde, como atividade esportiva, como educação psicomotora, como disciplina que irá contribuir para sua formação como ser humano tenha resultados, a presença de um profissional de Educação Física é indispensável, pois ele tem o conhecimento teórico-prático, com propostas metodológicas de ensino. Ele poderá utilizar em determinados momentos atividades lúdicas como uma forma de aprendizagem, para que assim encontrem-se alternativas que atendam às expectativas e necessidades desses alunos que futuramente estarão atuando.

Nesta perspectiva, as constantes mudanças dos interesses e das necessidades da população influem para que novas teorias sejam sugeridas a todo o momento, predispondo para que a Educação Física modifique o seu ensino, na medida em que esses interesses e essas necessidades sejam comuns a todos os segmentos da comunidade. Neste contexto, a atividade física, como disciplina, foi preconizada ao longo de sua história em diversas perspectivas, embora tenha ficado sempre delimitada ao meio escolar. Ao longo de suas diversas etapas evolutivas, esta prática foi cada vez mais aceita e valorizada, ultrapassando pouco a pouco os seus limites nos ambientes escolares, chegando inclusive aos adultos.

Com isso, segundo Tubino (2002, p. 61), “o sentimento de indispensabilidade da Educação Física também foi crescendo até chegar a um consenso mundial de que essa área pode contribuir para a formação integral das pessoas”. Percebe-se, então, que os objetivos da Educação Física, na verdade, foram se ampliando nas perspectivas biológicas, educacionais e sociais. Desse modo, o próprio processo axiológico percorrido pela Educação Física no seu caminho histórico levou os educadores à conclusão de que ela deveria constituir um direito de todas as pessoas.

2.1 O percurso profissional dos professores de Educação Física

Do que foi descrito até hoje em relação à Educação Física e à prática pedagógica dos seus profissionais, percebemos que também houve uma mudança significativa no professor que atua nesta área de ensino. Cabe, então, fazer um relato desse percurso, que é marcado por vários acontecimentos que se tornaram marcantes na vida profissional dos docentes. Durante a sua trajetória pessoal, os professores vão aprendendo a docência, enfrentando dificuldades e superando a dicotomia entre o saber e o fazer.

Entendo que nos últimos anos foi verificado um crescimento individual e uma maior conscientização do “ser professor”. Em outras palavras, foi detectada uma preocupação para assumir as responsabilidades da atividade docente, de dominar os conteúdos para ministrar suas aulas, buscar novas metodologias e meios de ensino aprendizagem para seus alunos e, conseqüentemente, incorporar competências de ensino.

Os estudos de Gonçalves (1995) e de Moita (1995) ao analisarem a história de vida de alguns professores, “verificaram que existem fatos e acontecimentos da atividade docente, que se tornam marcantes e que são lembrados por muito tempo, como boas e más lembranças”. Neste sentido, Costa (1994, pág.71) comenta que o “percurso profissional do professor, desde que este entra na escola para ministrar a sua primeira aula até os dias atuais, ainda é algo desconhecido”.

Desta forma, nos cursos hoje oferecidos nas faculdades de Educação Física nas mais diversas instituições de ensino a preocupação dos que dirigem os cursos e demais profissionais dessa área, é que este tipo de situação da dificuldade em

ministrar uma aula seja amenizado. Assim, tanto nos cursos de bacharelado como nos de licenciatura, os alunos são colocados em vários momentos do curso em contato com alunos, para ministrarem, em alguns momentos, atividades acadêmicas, sejam elas teóricas ou práticas, sempre com a supervisão dos professores, aproximando assim os alunos com a realidade que os espera, para que essa realidade não seja algo de novo após a sua formação.

Com base nisso, as questões sobre a didática e a formação de professores foram intensificadas na década de 90, quando é possível destacar os esforços de educadores para a contínua construção e reconstrução dessa área de conhecimento. Os docentes da área em sua grande maioria buscaram produzir um novo conhecimento e criaram suas próprias abordagens ou tendências.

Foi nessa perspectiva que a didática caminhou durante toda a década de 90, nas práticas pedagógicas de seus docentes, pela potencialização de vários desafios que foram emergindo em seu saber-fazer. Dentro de uma dessas dimensões, indispensável para a produção do conhecimento, seja em nível micro ou macro em qualquer área, esteve a prática da pesquisa ou da investigação pedagógica no âmbito específico.

É possível afirmar que a origem dessa dimensão na formação de professores começou a se concretizar, timidamente, a partir da década de 80, com as pesquisas que começaram a ser desenvolvidas pelos próprios docentes da disciplina de didática. Inicialmente, era apenas para atender às exigências de alguns programas.

A importância esteve no fato de que essas pesquisas ultrapassaram os limites de suas finalidades, como trabalhos de conclusão de mestrado ou doutorado, quando, inicialmente, buscaram uma compreensão do seu próprio fazer pedagógico,

desenvolvendo interlocuções teórico-práticas, como consequência da investigação. Abriu-se, então, para um público maior, fora do âmbito dos centros acadêmicos de excelência, e foram transformadas em obras de consultas, de estudos, de atualizações, o que possibilitou o acesso a um grande número de professores.

Para transformar uma prática pedagógica, baseada em dicotomias tradicionais, era necessário que algo novo surgisse de forma significativa. Portanto, a leitura dessas pesquisas foi fundamental na formação continuada desses professores. No entanto, pensar que a prática pedagógica consegue ficar assegurada apenas nas leituras é acreditar em possibilidades limitadas, é criar aberturas, novamente, para a reprodução de práticas alienadoras.

Observa-se assim que, apesar da evolução tecnológica do ensino, o estudo dos diferentes fatores que condicionam o sucesso de uma aula evidencia que diversas variáveis têm maior ou menor importância, sendo de destacar: os programas, a duração, os meios auxiliares, a avaliação, a teoria, os processos criativos de ensino e ainda, as atividades extras.

A Educação Física não pode se alienar da comunidade, porque é esta que lhe dá subsídios e o respaldo para o fortalecimento das suas ações. A todo o momento chegam à população os modismos que vão influir decisivamente na oferta de novas atividades físico-desportivas e nos meios para se motivar e melhor atingir as diferentes finalidades da ação educacional. Cabem aos professores e, principalmente aqueles que atuam mais diretamente com a população escolar, a busca da criatividade e da motivação suficiente e necessária para melhor conduzir o seu ensino e, assim, atingir as metas propostas pela educação.

Alguns autores, entretanto, defendem a idéia de que, no processo de motivação para qualquer atividade, é essencial o interesse que o praticante lhe atribui. É o caso de Horne apud Souza Campos (1986, p.105), “para quem o interesse é a atração emotiva exercida por um objeto ideal ou atual sobre a individualidade consciente”. “A atração por uma atividade, idéia ou situação constitui uma resposta de prazer ou de satisfação que emana dessa prática” (GARRISON & MAGGOON, 1972).

Por esse motivo, para que o indivíduo se interesse por uma prática, é importante que encontre um ambiente favorável. “Até a sua entrada na escola, o aluno passa por diversas fases, nas quais o jogo constitui uma atividade privilegiada, para, de repente, se encontrar encerrada a maior parte do dia ficar presa a imobilidade que a incomoda e a uma série de obrigações nem sempre interessantes” (JOLIBOIS, 1976, p.65).

Entretanto, propor a revisão de uma área do conhecimento exige cuidados de quem se dispôs a fazê-lo, uma vez que sempre se apresenta por meio de uma perspectiva. Portanto, dentro de certos limites, sejam eles de ordem teórica, de abrangência, de delimitação. Rever a trajetória da didática nestas três últimas décadas mostra o quanto esta área do conhecimento esteve diretamente afetada pelas condições históricas, socioeconômica, política e cultural do Brasil.

As discussões teóricas e práticas sobre a formação de professores foram sendo constituídas página a página no cenário educacional, nas lutas, nos embates a que se dispuseram os professores para o enfrentamento da real situação vivida na educação brasileira. A proposta de um novo fazer pedagógico emergem nas discussões em torno do sentido a ser atribuído tanto à didática, quanto na formação de professores.

A didática é questionada, é negada; depois pensada, construída e praticada em sala de aula. Passa a ser revisitada, revista, constituindo-se por meio de novas propostas.

Hoje, vivemos um momento especial em didática, pois não negamos mais o seu valor e o seu significado pedagógico e passamos também a desenvolver continuamente reflexões nesse sentido, visando o tempo todo imprimir a marca da qualidade. Busca-se, na formação do professor, a pesquisa como outro componente básico. A articulação ensino-pesquisa torna-se fundamental nas ações dos docentes preocupados com a formação inicial e continuada de professores.

Contudo, entendo que sejam necessárias uma retomada de caminhos e a mudança de determinados padrões e concepções da educação, particularmente da Educação Física, por meio de uma ação mais construtiva, mais estimulante, com consciência e criatividade, em que a visão do educador esteja voltada não somente ao fazer, mas sim a um processo de ensino aprendizagem sem padrões impostos, valorizando os conhecimentos anteriores e as expressões livres, lúdicas, de quem está no processo educacional.

As instituições de ensino, de forma particular, deveriam preocupar-se mais com o papel de um educador com características e intenções facilitadoras, comprometido com sua ação de comunicador e atento ao respeito pelas individualidades, no qual cada pessoa tem seu valor e suas potencialidades, estimulando a criatividade, pela troca de experiências ricas e inovadoras.

O perfil do profissional que atua na educação deve passar pela possibilidade da busca de novos caminhos, cada vez mais criativos e estimulantes, os quais vão oportunizar maiores condições para o processo de aprender a ensinar, com a ajuda da

arte, da brincadeira, do jogo, do lúdico, melhor compreendendo as pessoas que fazem parte do processo educativo.

3. A PRÁTICA PEDAGÓGICA NO CONTEXTO DOS NOVOS PARADIGMAS

A compreensão da mudança de um paradigma para outro requer o entendimento do que vem a ser um paradigma. Para Kuhn (1998, p.225), “paradigma significa a constelação de crenças, valores e técnicas partilhadas pelos membros de uma comunidade científica”. Segundo Moraes (1998, p.31): “paradigma refere-se a modelo, padrões compartilhados que permitem a explicação de certos aspectos da realidade. É mais do que uma teoria; implica uma estrutura que gera novas teorias”.

Percebe-se, então, que o grande responsável pela constante transformação do universo é o próprio homem. É ele quem articula os modelos de ciência, que, conseqüentemente, fazem o mundo caminhar. Entretanto, quando passamos de um modelo a outro, não podemos eliminar totalmente o sistema anterior. Se assim o fizéssemos, não sairíamos do lugar, e a humanidade não teria alcançado tanto êxito como vem acontecendo. Sobre isto, Lazslo (1999, p.147) diz: “não existem forças e

coisas separadas na natureza, apenas conjuntos de eventos em interação com características diferenciadas”.

Os conhecimentos adquiridos pela humanidade não podem ser anulados e sim transformados em benefício da própria humanidade. O que acontece é que os questionamentos atuais não conseguem ser respondidos com a utilização apenas dos pressupostos do modelo vigente.

Moraes (1998, p.42) afirma:

Embora a visão cartesiana do mundo esteja sendo questionada, sabemos que o sucesso de tais proposições permitiu o desenvolvimento científico-tecnológico presente no mundo atual. O desenvolvimento da ciência moderna possibilitou grandes saltos evolutivos na história das civilizações, traduzidos, entre outros aspectos, pela democratização do conhecimento, pelo surgimento de técnicas extremamente eficazes para a construção de novos conhecimentos e pela presença de um espírito científico de investigação aberta a validação pública do conhecimento.

Portanto, o paradigma cartesiano teve seu valor histórico e relevância para a Ciência. Na educação, por exemplo, inclui tendências e manifestações culturais diversas. Porém, a sociedade industrial, aos poucos, foi dando lugar a outra que está imbuída de resgatar a visão do todo, a interconexão, os inter-relacionamentos.

Cardoso (1995, p.49) afirma que “o todo está em cada uma das partes e, ao mesmo tempo, o todo é qualitativamente diferente das somas das partes”. Já o modelo newtoniano-cartesiano “acentua-se na racionalidade, na objetividade, na separatividade, na decomposição do todo, na formação sectária, competitiva e individualista que em nome da técnica e do capital parece perder muito na função de tornar a sociedade justa e igualitária” (BEHRENS, 2000, p.31).

Esta nova visão de mundo é chamada por Lazslo (1999, p.128) de: “sistêmica, holística, integral ou simplesmente geral”. O autor acrescenta, também, que muitos cientistas a chamam de unificada, ou seja, o modelo que se voltava para a

produção de bens materiais, gira agora em torno da produção intelectual. Da sociedade industrial passou-se para “sociedade do conhecimento” (TOFLER, 1997, p.142).

Em face dessas transformações, as áreas sociais exigem do indivíduo a aprendizagem constante de novos conhecimentos e, conseqüentemente, de novas práticas. No novo contexto, as instituições que mais sofrem mudanças são aquelas sob a égide do ensino fragmentado, descontextualizado, repetitivo e acrítico. Essas necessitam transformar sua prática, pois a transformação é uma das novas exigências do mundo globalizado.

O modelo conservador de ensino afeta diretamente a formação dos profissionais nas diferentes instâncias do saber. O fórum dos Pró-Reitores de Graduação das Universidades Brasileiras propôs um Plano Nacional de Graduação (In: BEHRENS, 1996, p.7), no qual adverte:

Por um lado, o papel da universidade relacionado à formação profissional necessita de uma redefinição que possibilite acompanhar a evolução tecnológica que define os contornos do exercício profissional contemporâneo, considerando a formação acadêmica como tarefa que se realiza, necessariamente, em tempo diferente daquele em que acontecem as inovações. A este dado se acrescenta um outro, o fato de que não se conhece mais um exercício profissional homogêneo durante o período de vida útil.

Neste sentido, a universidade pelo seu corpo docente deve buscar alternativa, por meio de metodologias inovadoras, as quais atendam às necessidades atuais de mercado. Considerando a formação do futuro professor de Educação Física e os atuais estudos sobre formação de professores em geral, percebemos um movimento de busca de um profissional crítico-reflexivo que possa ser auxiliado na compreensão de seu pensamento acerca do modelo de prática educativa alimentada por anos pelos professores, aos quais o aluno de graduação foi exposto, (CARVALHO, 1992; LIBÂNEO, 2000; PERRENOUD, 2002; ROSA, 1994; RARDIFF, 1999). A formação

universitária do professor deve ajudá-lo a entender que ele próprio possui o que Carvalho (1992) chama de “formação docente anterior”. Em geral, está baseada em pressupostos tradicionais de educação.

Acrescentamos aqui o pensamento de Campos (1985 in ROSA, p.84):

Desde cedo se toma contato com as atividades desenvolvidas numa escola, e o indivíduo, ao entrar no curso de formação especializada, já criou uma opinião sobre o que significa ensinar efetivamente, de tal forma que apesar de entrar em contato com as teorias e metodologias mais recentes, emprega mais tarde, quando já em exercício, técnicas aprendidas quando era estudante.

Esta é uma das questões que preocupam o profissional de Educação Física de um modo geral, em especial a mim, mestrando em educação. A idéia é de ao menos indicar caminhos, sugerir uma metodologia a qual venha superar este modelo tradicional de ensino, ou seja, a reprodução do conhecimento adquirido quando estudante.

A reflexão tende acontecer quando há o confronto paradigmático. Sem conhecer ou refletir sobre os modelos educacionais existentes e suas contribuições, haverá sérias restrições para que uma prática educativa transformadora, de fato, aconteça. Uma forma de pensamento, como proposta por Morin (2001), “só é viável se o homem conhecer sua história”. Assim, é necessário que a formação do professor de educação física contemple não apenas o conhecimento da história e as mudanças paradigmáticas nas aulas de Educação Física, mas também na educação de maneira geral.

3.1 A prática holística

A prática holística consiste em uma vida harmoniosa, tanto no âmbito pessoal, como no social ou profissional. No campo educacional, é preciso que se considere o homem em sua totalidade, com suas inteligências múltiplas, capaz de interagir com ética e sensibilidade.

Para a visão holística emergente neste final de século, educar significa utilizar pedagogias que desenvolvam simultaneamente razão, sensação, sentimento e intuição, e que estimulem a integração intercultural e a visão planetária das coisas, em nome da paz e da unidade do mundo. Assim, a educação, além de transmitir e construir o saber sistematizado assume um sentido terapêutico ao despertar no educando uma nova consciência que transcenda do eu individual para o eu transpessoal.

Nesse sentido, desenvolver a consciência ecológica é a própria essência da educação holística. Não uma ecologia antropocêntrica que vê na natureza apenas o cenário de desenvolvimento e realização da dimensão humana por meio de seu poder de transformação do ambiente natural pelo trabalho, mas uma ecologia profunda que recupere eticamente nossa dimensão de ser participante do sistema vivo planetário.

Segundo Naranjo (1991, p.53), “o momento atual exige uma escola que eduque o aluno como um todo para o mundo todo. Isso significa que é preciso desenvolver no homem a consciência de que ele faz parte da espécie humana e da comunidade planetária juntamente com os seres vivos”.

A partir desse fundamento, o ato de ensinar não é apenas transmissão de conteúdos científicos e técnicos para que o indivíduo desempenhe uma função social ou a formação de uma consciência crítica que leve a ser sujeito transformador das

estruturas sociais injustas. A educação deve, também, estimular o educando a aprender a aprender para desenvolver todas as potencialidades.

Acrescentamos o pensamento de CREMA, (1995, p.53):

Somos inteiros quando além da racionalidade crítica, da lógica, da memorização (faculdades do hemisfério cerebral esquerdo), desenvolvemos também a intuição, a criatividade, a sensibilidade estética, o sentimento (potencialidades do hemisfério direito), até então pouco valorizados. A educação, vista pelo paradigma holístico, é a capacitação global do indivíduo estabelecendo uma inter-relação entre os dois hemisférios cerebrais. Educar é facilitar e orientar o aprendiz no caminho do crescimento como um todo. Em resumo, o princípio da não fragmentação é a base da educação holística. Seu desígnio central consiste em despertar uma nova consciência que supere nos planos teóricos e vivencial as dicotomias estabelecidas artificialmente, obstáculos de nossa humanização: sujeito-objeto, interior-exterior, eu-outro, corporeamente, matéria espírito, felicidade-sofrimento, vida-morte, este mundo-outro mundo. Quando o indivíduo busca a consciência do ser como totalidade, busca também a plenitude de seu próprio ser como totalidade e como elemento integrado ao ser. Este caminho de humanização desenvolve, na pessoa, profundos valores espirituais.

Devido a seu caráter embrionário, a abordagem holística em educação ainda busca constituir uma teoria da aprendizagem mais sistematizada e consistente que fundamentalmente a prática do ensino. O que se pretende é dar mais passos nesta direção.

Todo indivíduo possui enormes potencialidades, muitas delas até hoje pouco conhecidas e desenvolvidas na escola, talvez pela própria metodologia utilizada pelo Intelecto, pelas sensações, o homem possui a inteligência intuitiva e criativa igualmente importante no processo de aquisição de conhecimentos.

Nas últimas décadas, educadores e psicólogos têm se preocupado com a importância da compreensão intuitiva do aluno no ato de aprender. Muitos aspectos da questão certamente serão objetos de estudo. Contudo, já existem algumas aproximações do que é a apreensão intuitiva. De acordo com Bruner (1973, pág, 54), “a intuição permite ao pensamento dar saltos, pular etapas em campo bastante familiar.

Contudo, suas conclusões necessitam posteriormente passar pelo crivo do raciocínio analítico”.

Se isto for verdade, a intuição pode gerar hipóteses súbitas e uma ordenação provisória de informações. Essa é uma condição para investigar mais profundamente a realidade.

Por sua vez, o sentimento é aquela instância da consciência que consegue captar e dar significados mais profundos aos conteúdos da razão analítica, o que permite uma relação intersubjetiva humanizadora. Sem o sentimento, certamente, podemos entender as causas do não funcionamento de um computador, porém, jamais teremos a compreensão dos problemas existenciais do outro. Com essa compreensão só se conhece verdadeiramente aquilo que se ama. Se o intelecto proporciona o distanciamento entre o sujeito e o objeto, sem o qual há possibilidade de conhecimento científico, o sentimento dá condição de eu me colocar na posição do outro e, a partir de sua intencionalidade, compreendê-lo melhor.

A aprendizagem integral depende, portanto, do desenvolvimento harmonioso de todos esses canais da relação homem-mundo. Isto acontece porque a aprendizagem no sentido holístico não objetiva apenas capacitar o indivíduo para o treinamento, e sim para entender o funcionamento do mundo. Com isso, pode-se resolver problemas de ordem prática postos no cotidiano do existir humano. Crema (1995, p.56) afirma que “o ato de aprender é fundamentalmente um processo de autoconhecimento em busca da realização plena do homem, no sentido ético último, que em linguagem comum chamamos de felicidade”.

Busco, nesta perspectiva, compreender o brincar, a brincadeira, o gesto lúdico como dimensões da construção da linguagem humana, ou seja, como possibilidade de

expressão, representação, significação, ressignificação e reinterpretação da e na cultura.

Enquanto educador e professor de Educação Física, tenho buscado, sobretudo, exercitar a reflexão das concepções e dos conceitos que levam ao entendimento e a percepção da infância, do aluno e do brincar. Parto em busca de um processo de educação centrado no aluno, sensível às suas necessidades, no diálogo com seu movimento de se incluírem como sujeitos sociais. Este processo partilhado de construção de subjetividades é o que compreendo como formação humana. Processo amplo multidimensionado, dirigido à construção do humano, identificado com a liberdade e com autonomia.

Ser feliz e celebrar a vida é sentir-se em comunhão com todos os seres na experiência da vida e morte. Na abordagem holística, a aprendizagem implica uma mudança de valores. A aprendizagem é uma conversão. A compreensão do universo só tem sentido ético se levar o homem a uma maior compreensão de si mesmo.

Assim, o aluno, no contexto da educação holística, é visto como um ser único, porém, participe da construção do conhecimento pela integração social. O professor busca caminhos alternativos, opções metodológicas para o desenvolvimento e transformação da sociedade. Na metodologia há um encontro entre a teoria e a prática, pois a educação holística permite trabalhar em parceria, elaborando projetos comuns, envolvendo duas ou mais disciplinas. Dessa forma, a formação visa ao processo e ao produto num crescimento gradativo, no qual se deve recuperar o educando.

3.2 Os quatro pilares da educação

Entre as tendências da educação para o século XXI, ganha força em todo o mundo a necessidade de formação de um cidadão solidário capaz de circular democraticamente no seio das diversas culturas em busca do que é humano e indispensável a todas as pessoas (WERTHEIN, 2000). Nessa ótica, a chamada competitividade em educação subordina-se aos fins maiores de solidariedade e da justiça, pois não contempla apenas o indivíduo, mas também orienta para projetos coletivos.

O relatório de Jacques Delors apresenta depois de muitas discussões entre os educadores de todo o mundo reunidos no ano de 1997, em Paris, para elaborar a proposta da Educação para o século XXI. Assim, propuseram eixos fundamentais que devem nortear a educação no século XXI, lembrando que “à educação cabe fornecer, de algum modo, os mapas de um mundo complexo e constantemente agitado e, ao mesmo tempo, a bússola que permita navegar através dele” (DELORS, 2000, p. 89). Os quatro pilares são: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser. Os dois primeiros remetem às questões mais específicas sobre o processo de produção de conhecimento, enquanto os outros encerram uma dimensão mais ligada à consciência e ao resgate do ser humano.

Entendo e acredito na necessidade de a educação formal oferecer elementos para que os educandos se desenvolvam nas quatro áreas mencionadas, pois estarão prosseguindo no seu desenvolvimento pessoal, para aprender a aprender e aprender a fazer. Estarão também buscando na educação elementos que lhes permitam trabalhar em conjunto com os outros indivíduos para o crescimento de uma sociedade mais justa.

Os quatro pilares devem estar presentes na política de melhoria da qualidade de educação, pois abrangem o ser em sua totalidade, do cognitivo ao ético, do estético ao técnico, do imediato ao transcendente. A visão de totalidade da pessoa integra a moderna concepção de qualidade em Educação. Assim, entendo pertinente relacionar os quatro pilares com a utilização do lúdico como auxiliador do processo da aprendizagem.

Para Santos (1997, p.12):

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

O futuro professor deve se conscientizar das exigências da educação no século XXI, para que ajude na formação de cidadãos capazes de fazer escolhas e que busquem cada vez mais a autonomia necessária para construir sua própria identidade, assim como reconhecer a importância de sua contribuição para a sociedade.

3.2.1 Aprender a conhecer

Aprender a conhecer não diz apenas respeito à formação de um repertório de conhecimentos, mas também ao domínio dos instrumentos que levam ao conhecimento. Pretende-se que o indivíduo aprenda a compreender a realidade, fator necessário para que possa viver dignamente, para se comunicar e também desenvolver capacidades profissionais. Além disso, que o mesmo desenvolva prazer pelo processo de aprendizagem ao entender, conhecer e descobrir o mundo. O gosto pelo estudo e a

busca de conhecimento por meio de pesquisa favorecem o despertar da curiosidade intelectual, o aumento dos saberes, a compreensão do real, o estímulo ao senso crítico e a aquisição de autonomia.

Segundo o relatório de Delors (2000, p.91), “é essencial que cada aluno, esteja onde estiver, possa ter acesso, de forma adequada, às metodologias científicas de modo a tornar-se para toda a vida ‘amiga da ciência’”. Sintetizando, o aluno deve ser estimulado a desenvolver o gosto pela pesquisa para desenvolvimento de suas habilidades, para que possa, assim, enriquecer tanto sua percepção do mundo, como facilitar o processo de aquisição de conhecimento. No caso específico da Educação Física e, principalmente, nas aulas teórico-práticas, o educador deve desenvolver estratégias metodológicas de aprendizagem com a utilização do lúdico, para a busca de conhecimentos além daqueles estabelecidos no currículo.

Aprender a conhecer nos remete à necessidade de um conhecimento global e, ao mesmo tempo, à necessidade de desenvolver-se a habilidade de trabalhar em profundidade um dado número de assuntos. A especialização, devido aos avanços do conhecimento, é uma necessidade, para que se mergulhe na busca de soluções para diferentes situações, mas, ao mesmo tempo, não se pode negar a relevância de uma formação cultural geral como caminho para a comunicação entre diversos saberes.

Aprender a conhecer também supõe ‘aprender a aprender’, que pode ser descrito pelo desenvolvimento de três áreas distintas: atenção, memória e pensamento. Desde cedo, deve-se estimular a atenção, fator essencial no processo da descoberta. Além disso, o exercício da memória é um antídoto necessário contra a submersão pelas informações instantâneas difundidas pelos meios de comunicação social.

A vivência no ensino superior, dentro do curso de graduação, deve proporcionar ao futuro professor a possibilidade de experienciar aprendizados, para que estes sejam incorporados à sua prática educativa. Em sua futura prática docente, o professor deve ser capaz de criar oportunidades para que seus alunos possam aprender a entender o mundo, ter prazer no conhecimento e desenvolver a criatividade, curiosidade entre outras habilidades típicas do aprender a aprender.

Neste sentido, entendo que as aulas e metodologias utilizadas pelos docentes deveriam conduzir o aluno a uma reflexão em relação as práticas vivenciadas no decorrer do curso. Ouvir, entender, praticar e começar a relacionar isso com o contexto atual da educação. Entender que hoje a prática pedagógica deve ser transformada e transformadora.

Neste sentido Libâneo (2002, p.81) destaca:

na formação dos alunos, entre outras propostas curriculares de cunho emancipatório, a necessidade de uma aprendizagem do pensar criticamente, implicando o desenvolvimento de competências cognitivas do aprender a aprender elementos conceituais para interpretar a realidade e intervir nela.

Acrescentamos o pensamento de Santos (in LIBÂNEO 2002):

um dos grandes desafios que se põe ao desenvolvimento do currículo é o de contemplar experiências de aprendizagem que permitam construir estratégias que ajudem o aluno a utilizar de forma consciente, produtiva e racional o seu potencial de pensamento e que permitam torná-lo consciente das estratégias de aprendizagem a que recorre para construir (reconstruir) os seus conceitos, atitudes e valores.

Ao se conscientizar de quais estratégias de aprendizagem o aluno faz uso, o futuro professor terá mais chances de sucesso em sua vida acadêmica, pois saberá como desenvolver suas habilidades. A escola deve, assim, estimular o auto-conhecimento do aluno e procurar fugir de generalizações, respeitando os diferentes estilos de aprendizagens. Utilizar o lúdico como um meio de aprendizagem levará o

aluno a diferentes formas de aprender, ou a criar uma alternativa diferente e “gostosa” de aprender. Basta que o professor dê oportunidade para esse aprendizado com estratégias diferenciadas de ensino.

3.2.2 Aprender e fazer

Esta segunda aprendizagem está estreitamente ligada à questão da formação profissional. A questão levantada por Delors (2000, p.93) é: “Como ensinar o aluno a pôr em prática os seus conhecimentos e, também, como adaptar a educação ao trabalho futuro quando não se pode prever qual será a sua evolução?”.

O mesmo relatório esclarece que no século XXI não se concebe mais a possibilidade de criar “operários” em massa, com funções limitadas e, por isso, sem necessidade de espírito crítico. Aprender a fazer se define como ter a capacidade de fazer escolhas, pensar criticamente e não confiar ou depender apenas de modelos existentes (DELORS, 2000).

Considerando o futuro professor, espera-se dele uma prática voltada para a coletividade, mas que apresente “uma espécie de coquetel individual”, uma prática que perceba a relevância das relações no processo de ensino-aprendizagem. Em outras palavras, espera-se um professor que busque na interdisciplinaridade um caminho para a construção do conhecimento. Além disso, há a necessidade de um compromisso pessoal com a mudança social. Assim, segundo o Relatório, “qualidades como a capacidade de comunicar, de trabalhar com os outros, de gerir e resolver conflitos, tornam-se cada vez mais importantes”(DELORS, 2000, p.94).

Não basta o professor ter uma prática baseada apenas na transmissão de conteúdos. É fundamental ir além e assumir a sua parte de responsabilidade com o todo, entender que a qualidade da relação com os colegas e alunos é essencial para a realização de projetos. Diferentemente de outras áreas de produção, no ensino a relação interpessoal é vital. Na escola tradicional bastava a mera transmissão de conhecimentos, hoje se percebe a exigência de se cultivar qualidades humanas, para que se estabeleçam relações estáveis e eficazes entre as pessoas. O pensamento de Freire (1970, p.68) também expressa a necessidade do diálogo no processo educativo e da co-responsabilidade: “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”.

Não se pode ignorar, assim, a responsabilidade do ensino superior em preparar novos professores, para que desempenhem suas futuras profissões de forma competente e consciente. Entende-se que todos devemos nos empenhar nesta tarefa.

Há, também a necessidade de os alunos buscarem solução para seus desafios na vida futura. A educação não deve ter como objetivo final o mercado de trabalho, mas também não se pode abster da responsabilidade de formar futuros cidadãos que poderão contribuir significativamente para a construção da sociedade e que necessitam estar preparados para este desafio. Entender e aprender com a utilização do lúdico possibilita a construção de estratégias de aprendizagem, as quais auxiliarão na resolução de problemas e de superação.

3.2.3 Aprender a viver juntos

Esta aprendizagem é um dos grandes desafios da educação no século XXI. A história da humanidade está repleta de exemplos de grande desrespeito, preconceito falta de harmonia e de tolerância entre os povos. Sabemos que tais sentimentos e atitudes não existem apenas no cenário internacional, mas que podem estar presentes naqueles membros da sociedade que tendem a supervalorizar suas qualidades e as do grupo ao qual pertencem, alimentando, assim, sentimentos desfavoráveis em relação aos outros. Temos, assim, um grande desafio: superar e lutar para que as diferenças sejam celebradas pela descoberta do outro e do trabalho em projetos com objetivos comuns.

Vemos, assim, dois momentos na formação do futuro professor de Educação Física. Como aprendiz, no ensino superior, ele aprofunda suas possibilidades de entendimento ao estudar as disciplinas de recreação e lazer. Como professor, poderá facilitar o aprendizado de seus futuros alunos, destituído de uma atitude dogmática para que este possam também descobrir o outro, ao mesmo tempo em que aprendem um pouco mais sobre si mesmos.

Segundo Dohme (2003, p.113):

existem diversas teorias educacionais que convergem para um ponto comum: a aprendizagem se constrói através de um processo interno do aluno, fruto de suas próprias pesquisas e experimentações, em que o educador atua como um orientador, um maestro das interações aluno-aluno e aluno-objeto de si mesmo .

Neste sentido, acredito que por meio de atividades lúdicas pode-se colocar o aluno em diversas situações, nas quais ele possa experimentar, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo e a liderança. Espera-se

que seja solicitado ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. Quais, como e quando usar instrumentos lúdicos é tarefa do professor, que determinará os objetivos e o planejamento de como irá alcançá-los.

Dohme (2003, p.79) cometa que:

Os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento para os alunos. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas.

Nesse sentido, Brougère (1998, p.122) acrescenta:

Como, pois, conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível no ser humano com a educação que se deve dar-lhe? Muito simplesmente fazendo do jogo o meio de educar o aluno. O jogo é um fim em si mesmo; para o professor deve ser um meio. Daí este nome de “jogos educativos”, que tende a ocupar cada vez mais espaço em nossa linguagem e prática pedagógica. Não se trata, portanto, em deixar o aluno livre de sua atividade, abandonado a si mesmo. “O aluno deve jogar, mas todas as vezes que lhe da uma ocupação que tem aparência de um jogo, você satisfaz essa necessidade e, ao mesmo tempo, cumpre seu papel educativo”.

Então, o jogo para o aluno constitui um fim, ele participa com o objetivo de obter prazer. Para os professores que desejam utilizar o jogo com objetivos educacionais, este é visto como um meio, um veículo capaz de levar ao aluno uma mensagem educacional. Assim, a tarefa do professor é escolher qual atividade adequada, para transmitir a mensagem educacional desejada.

Assim, pela interação professor-aluno e aluno-aluno, a comunidade educativa pode desfrutar de oportunidades para trabalhar em projetos comuns. Para aprender a viver juntos, é necessário conhecer o outro e desenvolver respeito por suas tradições e atitudes.

Com relação a isso, Maluf (2003, p.31) comenta:

É necessário apontar para o papel do professor na garantia e enriquecimento da brincadeira como atividade social do universo do aluno. As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo materiais adequados e participando de

momentos lúdicos. Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando aos seus alunos uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultos, de forma criativa, prazerosa e sempre participativa.

As atividades lúdicas contribuem dessa forma para que a aprendizagem seja facilitada pelos trabalhos que tenham como objetivos como descobrir o outro, conhecer a diversidade humana e conscientizar-se da independência dos seres humanos. Assim, ele poderá, além de ampliar a visão sobre o outro, ampliá-la também sobre ele mesmo.

3.2.4 Aprender a ser

Esta aprendizagem nos leva a refletir sobre o papel da educação, que é, ao mesmo tempo, um processo individualizado e também uma construção social interativa.

Segundo o Relatório de Delors (2000, p.99):

A educação deve contribuir para o desenvolvimento total da pessoa, espírito e corpo, inteligência, sensibilidade, sentido estético, responsabilidade pessoal, espiritualidade. Todo ser humano deve ser preparado, especialmente graças à educação que recebe na juventude, para elaborar pensamentos autônomos e críticos e para formar os seus próprios juízos de valor, de modo a poder decidir, por si mesmo, como agir nas diferentes circunstâncias da vida.

A interpretação de aprender a ser está ligada à autonomia. Não há receitas prontas de como agir, mas a educação pode preparar o indivíduo para que o mesmo tenha liberdade de pensamento, para que saiba discernir e que seja responsável por suas escolhas, fazendo uso do que adquiriu na escola, na vida familiar, em suas relações em geral.

A educação em ensino superior deve ter como base uma prática que estimule mente e corpo, sensibilidade, independência, senso crítico e uma consciência de que o processo educacional atende, ao mesmo tempo, a uma necessidade individual, assim

como lhe proporciona a interação com outros indivíduos, pois o mundo em que vivemos necessita de talentos diversos.

Embora não conste como um dos pilares citados por Delors (2000), brincar para aprender fazer, ser e conviver é importante para a educação. Poderia vir a complementar a idéia dos quatro pilares como um apoio que se acrescenta.

Ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano, pode-se conceber que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade.

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer ferramentas para que a pessoa possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida.

Nesta abordagem do processo educativo a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar as pessoas do que um raciocínio brilhante, repassado mecanicamente. Esta idéia ganha adeptos ao focar a ludicidade no processo do desenvolvimento humano.

Desta forma, comenta Santos (1997, p.13):

Que uma das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar: “A Formação Lúdica” (1997, p.13). Na obra de Ayrton Negrine esta questão é analisada, onde o autor sugere três

pilares que sustentariam uma boa formação profissional, com a qual concordamos inteiramente, pois os cursos de licenciatura têm-se preocupado somente com a formação teórica e com a formação pedagógica. A inovação proposta por Negrine é chamada de formação pessoal, que no nosso entendimento preferimos chamá-la de formação lúdica.

Este tipo de formação é inexistente nos currículos oficiais dos cursos de formação do educador, entretanto algumas experiências têm mostrado sua validade e não são poucos os educadores que têm afirmado ser a ludicidade a alavanca de educação para o terceiro milênio.

Ainda Santos (1997, P.14) comenta que:

a formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Neste sentido, a formação do educador, a meu ver, ganharia em qualidade se, em sua sustentação, estivessem presentes a formação teórica, a formação pedagógica e como inovação a formação lúdica. Quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de esse profissional trabalhar com o aluno de forma prazerosa. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

O adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, apenas ele convive, revive, e resgata com prazer a alegria do brincar. Por isso, é importante o resgate da ludicidade, a fim de que se possa transpor esta experiência para o campo da educação, isto é, a presença do jogo.

Este trabalho propõe uma alternativa para os cursos de formação de educadores que enfoca a ludicidade no adulto, na expectativa futura de um trabalho pedagógico mais envolvente junto ao aluno. Esta tem sido uma idéia que vem norteando a pesquisa que estou desenvolvendo no curso de Mestrado em Educação da PUCPR.

A educação no século XXI tem como desafio o desenvolvimento global do ser humano para que o mesmo aprenda a conhecer e se beneficie ao máximo das oportunidades oferecidas. A educação atual deve fazer com que se aprenda a viver com o outro, respeitando diferenças e trabalhando em projetos comuns, aprenda a ser, desenvolvendo sua autonomia, aprenda a brincar mais e que leve esta alegria para dentro da escola, da sala de aula, enfim para o interior do aluno, para que este aprenda com mais alegria.

A universidade, como uma das instituições formadoras de futuros professores, deve assumir sua responsabilidade para que tais conhecimentos estejam disponíveis aos alunos de graduação. Os futuros professores necessitam buscar o desenvolvimento para a sala de aula, tendo como objetivo a formação de futuros profissionais competentes e cidadãos responsáveis.

4. APRENDER E ENSINAR PELO LÚDICO

Para que possamos pensar como ensinar brincando, talvez devêssemos de início, recordar o que aprendemos sobre o brincar. Em nossa cultura antilúdica, inúmeras vezes nos disseram: deixe de brincadeiras! Pare de ser criança! Brincadeira tem hora! Você está brincando comigo! Você não está mais na idade de brincar! Assim, não é por acaso que, para muitos de nós, brincar está associado ao que não é sério, a mero passatempo ou ao que não tem utilidade, ao infantil, ao que não deve ser levado em conta.

Mesmo Cecília Meirelles (1977) in (Emerique p. 3) em seu poema “Ou isto ou aquilo”, aponta para o dilema: “não sei se brinco, não sei se estudo....não sei o que é melhor...”. Esta resistência ao brincar se encontra na própria escola, como apontaram Bomtempo (1986), Carrasco (1992) e Brasil (1988), entre outros autores, comprovada na postura e na fala dos professores (“Vamos parar de brincar que vai começar a aula!”). Então eu me pergunto: A aula precisa ser séria para se aprender?

No entanto, podemos constatar também uma carência quanto ao lúdico e ao imaginário, um desejo de reencontrar a criança que existe, insiste e não desiste em cada

adulto, uma busca de resgatar um passado de fantasia, marcado pela ingenuidade: “Eu era feliz e não sabia!”. Hoje sabemos que o mito da infância feliz não mais se sustenta; pelo contrário, as estatísticas apontam para o drama dos maus tratos, do abandono e da violência de que são vítimas muitas crianças, desde os primeiros anos de vida até a adolescência.

Neste sentido, Emerique (2004, p.4) afirma:

Então, parece-me que seria importante deixar de pensar dicotomicamente, superando uma visão que opõe a criança ao adulto, o sério ao lúdico, o brincar ao estudar, a fantasia à realidade, o lazer ao trabalho, os aparentemente contrários, para assumir uma perspectiva dialética, na qual os tidos como opostos possam a ser encarados como complementares, ambivalentes como já tivemos a oportunidade de apontar. Numa abordagem mais abrangente, o lúdico poderia, então, ser ocasião de lidar com a segurança e o incerto, 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, enfim, uma oportunidade de ensinar e aprender sobre a vida, entendida como um grande jogo em que, como em todos os demais, estão presentes objetivos, regras e papéis.

Sabemos que o brincar faz parte da essência da vida: todos os animais brincam. No caso do homem, penso que o próprio processo de aprendizagem pode ser visto como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou de caça ao tesouro.

Emerique, (2004, p. 4) comenta:

tanto uma criança pré-escolar brincando num tanque de areia quanto um cientista pesquisando no laboratório de uma universidade estão lidando com a curiosidade, como o desejo da descoberta, com a superação do não saber, com a busca do novo, que sustentam a construção de novos saberes.”

Para Rodolfo (1990, p. 57):

Embora com diferentes ênfases, todas as teorias do jogo e da brincadeira, desde as clássicas até as mais recentes, apontam para a importância do lúdico como meio privilegiado de expressão e de aprendizagem infantil, reconhecendo não haver nada significativo na estruturação e no desenvolvimento de uma criança que não passe pelo brincar.

Para outras, é preciso “encarar o brincar como uma linguagem que, assim como os sonhos têm conteúdos manifestos e ocultos, que podemos escutar, se o desejo é

propiciar ao aluno uma educação que alie a maior liberdade possível à menor repressão, necessária à vida social” (BACHA, 1999).

Nessa direção, pode se constatar que o adulto se envergonha de suas fantasias de criança e opõe a seriedade ao jogo, fugindo, portanto, do lúdico e do imaginário. Por isso, o adulto não sabe mais brincar e dificilmente conseguirá voltar a brincar. Cabe aqui uma reflexão; se este adulto não sabe brincar como poderá ensinar com o lúdico, no papel de professor, entendendo que esse professor já é uma pessoa adulta?

Emerique (1999, p. 5) comenta:

Mesmo reconhecendo essa dificuldade adulta, apresentei à Unesp dois projetos, que chamei de Jogaprend e Joganálise, os quais se transformaram em palestras, workshops e cursos vivenciais que tenho ministrado a pais e professores em várias oportunidades, com resultados animadores quanto às possibilidades de se produzir mudanças significativas nas posturas rígidas, reprimidas e repressoras dos educadores, que podem, então, se auto permitir jogar com o imaginário e experimentar o desafio e o prazer de descobrir alternativas mais saudáveis e lúdicas de ensinar e aprender com seus alunos e filhos.

Neste sentido, deve-se propor o jogo como veículo para resgatar nossa humanidade, para entrar em contato com a sensibilidade e com a criatividade esquecidas. Assim, pode-se possibilitar um olhar que descubra o ridículo (no sentido de risível) da realidade que anseia pela transformação, ao mesmo tempo em que se percebe presa ao tradicional pelo medo de mudar sujeita à mesmice, na compulsão à repetição, mesmo sabendo que a mudança é a lei da vida, as espécies que não mudaram se extinguíram. Contudo vê-se no jogo uma ponte possível para transitar entre o real, o imaginário e o simbólico, portanto, para uma educação transformadora, na linha do desejo, que nos aponta para a necessidade de sonhar.

4.1 Contexto lúdico

Para que possamos avançar neste estudo, entendo que se faz necessário contextualizar o lúdico e de que forma ele pode auxiliar profissionais da área da Educação Física, e em outras também, na construção de novos métodos didáticos.

4.1.1 Brincar

O que é brincar...

“Brincar expressa vida...” (MALUF, 2003).

O verbo brincar nos acompanha diariamente. Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica.

Desta forma Maluf, (2003, p.17) situa o brincar como:

comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo.

Huizinga (1980) diz que “as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside a sua liberdade”.

Aristóteles (1973, p.445) na *Poética* diz que “a arte nasceu da imitação e que os homens sentem prazer em imitar, foi vendo e fazendo os gestos e as palavras de outras pessoas que nasceu a arte, a poesia”.

Já Winnicott (1975) “coloca o brincar como uma área intermediária de experimentação a qual contribuem para a realidade interna e externa”. Nesse sentido, o

aluno pode relacionar questões internas com a realidade externa e torna-se capaz de participar seu contexto e perceber-se como um ser no mundo.

Maria Alice Setúbal (1987) afirma que podemos identificar o brincar em dois momentos: “nas brincadeiras tradicionais, momento em que o indivíduo se insere na memória coletiva e na história de vida própria do indivíduo, que recorre às suas experiências no momento de brincar”.

Ao relacionar-se com conteúdos do passado e do presente, pela sua participação no grupo de brincadeiras o indivíduo pode dar sentido ao seu mundo, ao seu existir neste mundo. Logo, podemos dizer que brincar é uma necessidade interior tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento.

Benjamim (1984) comenta que “a repetição é a lei fundamental na brincadeira. A criança quer não só ouvir as mesmas histórias, como também vivenciar novamente experiências, e isso lhe dá um grande prazer”.

Essa satisfação está relacionada com a busca da primeira experiência, que pode ser o primeiro terror ou a primeira alegria. Assim, a repetição não só é um caminho para tornar-se senhor de terríveis experiências como também de saborear sempre com renovada intensidade os triunfos e vitórias.

Refletindo sobre a colocação de Benjamim, podemos dizer que o fazer novamente possibilita a pessoa a tornar-se senhor de suas experiências. Isso ocorre quando o refazer tem significado no presente. Dessa forma, o aluno seleciona brincadeiras e histórias a serem repetidas, relacionadas com seu contexto atual e, ao retomá-las, ela ressignifica no seu presente. Neste sentido, o brincar não pode ser considerado apenas uma imitação da vida do adulto, pois em cada fazer novamente a

criança pode encontrar o significado da sua experiência relacionada com seu contexto e coloca-se como agente de sua história que aceita uma realidade ou a transforma.

Por tudo isso, Blow (1911):

Foi considerado psicólogo da infância ao introduzir o brincar para educar e desenvolver a criança. Ele concebe o brincar como atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral e cognitivo; e os dons dos brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis.

Neste sentido, para Bettelheim (1988) “brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual do aluno, também ensina, sem que ele perceba, os hábitos necessários para o crescimento”. Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer os momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos sem muito esforço encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes.

4.1.2 Porque é importante brincar

O brincar é importante porque incentiva a utilização de jogos e brincadeiras. No brincar existe, necessariamente, participação e engajamento com ou sem brinquedo. É uma forma de desenvolver a capacidade de manter-se ativo e participante. É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.

Para Cunha (1994), citado por Maluf (2003, p.20): “brincando o aluno desenvolve suas potencialidades. Os desafios que estão ocultos no brincar fazem com que o aluno pense e alcance melhores níveis de desempenho”.

Na obra *A criança e seu mundo*, Winnicott (1975) faz colocações fundamentais sobre o brincar. Dentre elas, cita-se: “As crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeira física e emocional”.

Acredito que pelo brincar prepara-se para aprender. Brincando o aluno aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. Todo aquele que brinca vive uma infância feliz. Além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia-a-dia.

Maluf (2003, p. 21) comenta ainda:

O aluno privada dessa atividade poderá ficar com traumas profundos dessa falta de vivência. Quando o aluno brinca ele está vivenciando momentos alegres, prazerosos, além de estar desenvolvendo habilidades. O brincar é a tarefa do dia-a-dia que nem os pais os professores conseguem transmitir. O aluno é curioso e imaginativo, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ele adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que os alunos vivam experiências que irão ajudá-los a madurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica.

Desta forma, quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, o que provoca o funcionamento do pensamento. Assim, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, desenvolvemo-nos intelectualmente, socialmente e emocionalmente.

O mesmo ocorre com os alunos: eles mostram que são dotados de criatividade, imaginação e inteligência. Desenvolvem capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, concentração e outras habilidades psicomotoras. Todo aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação do aluno, em todas as etapas da sua vida.

4.1.3 Atividades lúdicas

As atividades lúdicas são a essência da infância. Por isso, ao abordar este tema, não podemos deixar de nos referir à criança.

Ao retomar a história e a evolução do homem na sociedade, vamos perceber que a criança nem sempre foi considerada como é hoje. Antigamente, ela não tinha existência social, era considerada miniatura do adulto, ou quase adulto, ou adulto em miniatura. Seu valor era relativo. Nas classes altas, era educada para o futuro e nas classes baixas o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, para colaborar na geração da renda familiar.

Os jogos e os brinquedos, embora sendo elementos sempre presentes na humanidade desde seu início, também não tinham a conotação que têm hoje. Eram vistos como fúteis e tinham como objetivos a distração e o recreio.

Segundo Santos (1997, p. 19):

Cada época e cada cultura têm uma visão diferente de infância, mas a que mais predominou foi a da criança como ser inocente, inacabado, incompleto, um ser miniatura, dando à criança uma visão negativa. Entretanto, já no século XVIII, Rousseau se preocupava em dar uma conotação diferente para a infância, mas suas idéias vieram a se firmar no início do século XX, quando psicólogos e pedagogos começaram a considerar a criança especial com especificidades, características próprias. Foi preciso que houvesse uma profunda mudança da imagem da criança na sociedade para que se pudesse associar uma visão positiva a suas atividades espontâneas, surgindo como decorrência a valorização dos jogos e brinquedos.

Dessa forma, o aparecimento do jogo e do brinquedo como fator de desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudos e pesquisas. Hoje, é questão de consenso a importância do lúdico.

Dentre as contribuições mais importantes destes estudos, podemos destacar: as atividades lúdicas que possibilitam o desenvolvimento integral do aluno, já que por meio destas atividades o aluno se desenvolve afetivamente, convive socialmente e

opera mentalmente, o brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus múltiplos usos permitem a inserção da criança na sociedade. O brincar que é uma necessidade básica, assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação, o brincar ajuda o aluno no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, por suas atividades lúdicas, o aluno forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento. E o jogos, que são essenciais para a saúde física e mental, o jogo simbólico permite ao aluno vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

Portanto, ao valorizar as atividades lúdicas, ainda a percebemos como uma atividade natural, espontânea e necessária a todos aos alunos. Tanto é assim que o brincar tornou-se direito da criança reconhecido em declarações, convenções e leis em todo o mundo.

Por essas razões é que acredito que no contexto da formação de profissionais de Educação Física e até em outras áreas do conhecimento, a utilização do lúdico como um meio de aprendizagem acrescentaria muito nesta prática, pois a prática docente é reflexo do indivíduo e deve encaminhar-se para a formação do mesmo indivíduo. Por isso, quanto mais vivências lúdicas forem proporcionadas nos currículos acadêmicos, mais preparado o educador estará para trabalhar com seus alunos.

4.1.4 O lúdico e a criatividade

Existem muitas maneiras de desenvolvimento da criatividade, ligadas ao ambiente, às relações interpessoais, às experiências vividas, aos aspectos cognitivos e outros. Uma das maneiras de se trabalhar o desenvolvimento da criatividade é a utilização de jogos e brincadeiras, exaltando os aspectos lúdicos que podem estar presentes nessas atividades.

Ao estudar as relações entre o lúdico e a criatividade, tende-se a considerar os aspectos do divertimento e suas conseqüências sobre o emocional humano, bem como suas características integrativas, como um instrumento que proporcione situações e desencadeie ações favoráveis ao desenvolvimento do pensamento criativo como diferencial humano.

Ao justificar-se a importância da interferência dos aspectos lúdicos sobre o desenvolvimento da criatividade, basta refletir sobre uma de suas características básicas, o divertimento, carregado de sensação de satisfação e bem-estar.

Assim, ao se entender e identificar o divertimento no processo de criação torna-se possível canalizar esforços e ações que propiciem o seu desenvolvimento.

Segundo Machado (1999, p.176):

Considerando o desenvolvimento da criatividade como um processo de crescimento, experimentação e ressignificação, ficam mais claros os resultados da relação entre jogos e brincadeiras para esse propósito. Nota-se ao trabalhar com o lúdico, utilizando jogos e brincadeiras no sentido de desenvolver atitudes criativas em um grupo de indivíduos a possibilidade do despertar e da reafirmação do poder associativo, do surgimento da sensação de satisfação e do estímulo à integração e socialização. Esses fatores, enfatizados pelas atividades lúdicas, são elementos essenciais para o desenvolvimento da criatividade, seja no indivíduo, seja em um grupo de indivíduos.

O ser humano satisfeito com as sensações decorrentes das ações a ele impostas, ou propostas, com mais freqüência intensifica sua dedicação para o alcance dos

objetivos da atividade e internaliza com mais facilidade as observações e associações geradas por esse estímulo. É o que caracterizará a ação efetiva e a significação do seu desenvolvimento.

O mesmo autor coloca ainda que “a relação do jogo e das brincadeiras, nos diversos setores sociais, possibilita a vivência simulada de situações cotidianas, nas quais o erro é permitido e, muitas vezes, incitado com a intenção de proporcionar a experimentação de possibilidades, sem que, de fato, haja risco real.” (MACHADO, 2004, p.176).

Esse é o espaço ou o meio ideal para se promover o desenvolvimento da criatividade. Essa criatividade depende, entre outros aspectos, da experimentação de possibilidades, o que faz com que o ser humano possa ter novos olhares.

4.1.5 A inclusão de valores com vivências lúdicas

A produção do conhecimento com autonomia, com criatividade, com criticidade e espírito investigativo provoca a interpretação do conhecimento e não apenas sua aceitação. Portanto, na prática pedagógica o professor deve propor projetos que provoquem um estudo sistemático, uma investigação orientada, para ultrapassar a visão de que o aluno é produto e objeto, e torná-lo sujeito e produtor do próprio conhecimento.

Entendo, portanto, que o lúdico tem que estar inserido nesta proposta de aprendizagem colaborativa que precisa ter como referência uma prática pedagógica num paradigma emergente. Para alicerçar essa prática pedagógica compatível com as mudanças paradigmáticas da ciência, num paradigma emergente, Behrens (1999)

“acredita na necessidade de desencadear uma aliança de abordagens pedagógicas, formando uma verdadeira teia, da visão holística, com a abordagem progressista e com ensino com pesquisa”.

Behrens (1998) comenta ainda:

Essa aliança justifica-se e torna-se necessária de acordo com as características de cada abordagem: o ensino com pesquisa pode provocar a superação de reprodução do conhecimento, com autonomia, espírito crítico e investigativo. Considera a pesquisa como princípio educativo, portanto o aluno e professor tornam-se pesquisadores e produtores dos seus próprios conhecimentos. A abordagem progressista tem como pressuposto central a informação social. Instiga o diálogo e a discussão coletiva como forças propulsoras de uma aprendizagem significativa e contempla os trabalhos coletivos, as parcerias e a participação crítica e reflexiva dos alunos e professores.

A visão holística ou sistêmica busca a superação da fragmentação do conhecimento, o resgate do ser humano em sua totalidade, considerando o homem com suas inteligências múltiplas, levando à formação de um profissional humano ético e sensível.

Assim, a aliança ou a teia proposta a partir das três abordagens permite uma aproximação de pressupostos significativos, cada um em sua dimensão. Uma prática pedagógica competente e que dê conta dos desafios da sociedade moderna exige uma inter-relação dessas abordagens com tecnologia inovadora. Podemos, então, propor a inserção do lúdico dentro dessas abordagens como metodologia como apoio pedagógico, o que pode contribuir para uma nova proposta de ensino.

Desse modo, ao fazer referência ao ser humano em um dado contexto social e histórico, é observável que cada indivíduo possui uma realidade particular e interna e, ao longo da vida, constrói e reconstrói valores e significados que se edificam no momento em que ele se vê em contato consigo próprio e com a realidade externa. O indivíduo busca manter relações dialéticas e intencionais com o mundo a sua volta. Porém, nunca pode esquecer-se de uma característica que lhe é inerente, a de um ser singular, mais aberto para a apreensão de novos saberes, novos conhecimentos.

Pelo brincar, é possível evidenciar características e valores de uma sociedade, na qual se encontra imbuído de valores. Como se percebe na expressão de Brougère (1997, p.8), “as maneiras de o aluno expressar-se pela brincadeira tornam-se meios ricos de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura”.

A respeito dos valores sociais embutidos nos brinquedos, Boutilier & SanGiovani (1983) relatam que “estes são rotulados com ideologias femininas e masculinas e, com base nas primeiras, são tidos como mais simples, passivos e solitários, enquanto nas segundas os brinquedos são considerados mais complexos, ativos e visam à socialização”.

Entender a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento dos aspectos cognitivo, físico e emocional dos indivíduos se torna algo inquestionável, pois é por meio do lúdico que os alunos, em muitas das vezes, expressam-se, conhecem e transformam a realidade que lhes é apresentada.

Ao focalizar as atividades lúdicas sob a ótica da sociologia, Garcia & Marques (1998, p.12) evidenciam que:

as brincadeiras podem ser analisadas em função de sua importância para o processo de socialização, bem como para verificar a interação entre os alunos envolvidos, formas de participação, desempenho de papéis, nível de aceitação social de cada participante pelo grupo lúdico, atitudes manifestadas durante o desenvolvimento dos jogos, surgimento espontâneo de liderança, entre outros.

Somente por meio das experiências vividas, quer em grupo, quer individualmente, e da tomada de consciência dos valores e atitudes que se encontram no contexto social é que o indivíduo terá oportunidade de elaborar sua identidade social e moral. A vivência lúdica, entendida como uma ação significativa praticada por sujeitos sociais, entra como um componente de um conjunto maior de significações que homens e mulheres estabelecem.

Vivemos em uma sociedade que possui resquícios autoritários e excludentes, na qual as relações sociais se baseiam no regime de dominação e subordinação. A desigualdade seja de origem social, seja de sexo, seja étnica, é ainda forte. As vivências lúdicas são tidas, ainda, como não-necessárias e pouco valorizadas.

Faz-se necessário, como expõe Gadoti (1993), “adotar uma educação que tenha em suas normas básicas o respeito pela diversidade, valorizando a solidariedade, a afetividade e as diferenças”. Mediante esses preceitos poder-se-á encontrar um novo modo de viver plenamente entre as diferenças e adquirir a possibilidade de minimizar os estereótipos.

Torna-se um desafio à educação, tanto no âmbito formal quanto no informal, averiguar quais valores se encontram embutidos nessas vivências lúdicas e como proceder, na arte de brincar e de vivenciar o brinquedo, fazendo com que estes visem à humanização do homem.

Para Serejo (1999, p.294):

(...) é imprescindível respeitar-se e procurar compreender os valores culturais individuais dos alunos onde o brincar pode até ser uma atividade que, aparentemente, se completa em si mesma (pelo menos para seus participantes), não tendo outro objetivo a não ser o prazer que ela pode proporcionar ao aluno, independentemente de desenvolver habilidades ou não. Mas ele não é neutro ou desinteressado, sempre estará acompanhado de valores e significados que precisam ser analisados, compreendidos, repensados e se necessário modificados.

Se questões como estas que envolvem passagem de valores, mudanças de atitudes fossem desde cedo expostas diretamente ao aluno, esta poderia crescer com conceitos e valores menos carregados de desigualdades e injustiças. Poderia exercitar seu senso crítico e transformar o ambiente social.

4.1.6 A relação do lúdico com o conhecimento

O educador argentino Tedesco (2002, p.24) “fala das transformações ocorridas na escola e da dimensão que a instituição escolar vem recebendo, em razão tanto do processo de globalização, quanto dos processos subseqüentes de desestruturação de relações sociais e, principalmente, da família”.

Apontando um déficit de socialização dos alunos, Tedesco (2002, p.24) diz:

O conceito de déficit sempre traz dificuldades de entendimento, pois parte do princípio de que há um ótimo que precisa ser alcançado e, às vezes, isso não existe. Mas, de fato, o desenho atual da escola supõe que as crianças detenham um código básico, como respeitar a autoridade do professor e ser capaz de escutar alguém ou de não pegar a tapas o vizinho de carteira. Acontece que, nas últimas décadas, e não apenas na América Latina, mas no mundo todo, a família vem perdendo sua capacidade de oferecer essa socialização primária, em muitos casos pela ausência da figura paterna; ou porque a imagem paterna muda duas a três vezes na infância. Além disso, o aluno hoje se incorpora cada vez mais cedo a instituições diferentes da família, como pré-escolas e creches ou mesmo quando alguém que cuida dela para que a mãe trabalhe. Esses adultos são menos importantes que os pais, do ponto de vista afetivo. Por isso a primeira socialização está se realizando sem tanta carga afetiva, como no passado. Não se pode simplesmente transmitir conhecimentos se a socialização primária, embutida de valores e afetos importantes, não está completa. Isso tem reflexos no desempenho dos professores e no próprio desempenho da instituição escolar.

Diante de tal quadro, esse autor afirma que a escola tende assumir o papel não só de promover o desenvolvimento do núcleo cognitivo básico, mas de formar a personalidade. É a isso que ele se refere quando caracteriza as transformações que fizeram da escola uma instituição total, e é por isso que ele comenta a importância de não apenas apresentar atitudes defensivas ante a TV que concorre na formação da personalidade, mas de tomar atitudes que se contraponham aos seus efeitos negativos, por meio do estímulo à leitura prazerosa, da convivência em grupo e dos jogos coletivos. Quem aprende o valor da experiência coletiva e vê criticamente sabe ler nas entrelinhas, sabe identificar numa matéria de jornal, por exemplo, os grupos de interesse, a ideologia dominante, entre outros.

Este relato acerca das transformações sociais e do novo papel que a escola assume coloca em destaque a importância que o conhecimento crítico da realidade possui enquanto caminho de descontração das noções que sustentavam práticas pertinentes a modalidades de dominação. Quando Huizinga (1988) fala da ligação entre o conhecimento e o lúdico, ele chama atenção exatamente para o fato de que o “lúdico encontra espaço em todas as formas de expressão que a sociedade oferece”.

Dessa forma, pensar o lúdico como um meio de transformação social é pertinente. Entendo também que o educador tem um papel importante neste processo, pois é ele quem organiza as atividades selecionando aquelas mais significativas para seus alunos.

Assim, o professor deve buscar dentro do seu conhecimento meios para que ele possa atingir objetivos que, muitas vezes, devem ultrapassar os muros da instituição. Para isso, deve buscar práticas inovadoras e não deixar que suas aulas caiam na mesmice e se tornem cansativas. Percebo que isso preocupa muito os docentes do curso de Educação Física. Trabalhar para que os alunos levem para o mundo do trabalho práticas inovadoras deve ser um dos objetivos da educação e dos educadores, com propostas bem construídas, fundamentadas e que lhes ofereçam resultados positivos. Isto é, que eles aprendam, entendam o conteúdo de uma forma clara e prazerosa.

4.1.7 As inteligências múltiplas e o lúdico

Historicamente, a sociedade tem delegado às instituições formais competência de promover o desenvolvimento de seus elementos constitutivos, visando ao pleno exercício de cidadania. No âmbito da instituição escolar, particularmente, esse desafio tem recaído com magnitude e intensidade acentuadas, fato constatado nas diversas vertentes propostas para a educação, nas últimas décadas, norteadas por pressupostos filosóficos específicos.

Pela análise dos fundamentos filosóficos que embasam as tendências pedagógicas observadas em diversas sociedades, ao longo do tempo, torna-se possível desvelar os aspectos axiológicos pertinentes ao tipo de homem, de sociedade e à concepção de desenvolvimento humano nelas defendidos. Nesse sentido, a ação educativa torna-se um instrumento legítimo para reiterar ou renovar os valores defendidos para o desenvolvimento do homem e da sociedade, em determinados momentos histórico, econômico, político e cultural. Assim “no que tangência a realidade educacional brasileira do século XXI, o desafio a ser enfrentado depara com a variável qualitativa, requisitando as pedagogias diferenciadas”, defendidas por Perrenoud (2000, p. 37). Nesse panorama, a questão da competência aflora como condição para possibilitar a elevação dos patamares qualitativos advindos das atuais necessidades da educação nacional.

Esse autor um dos pensadores da educação atual, com penetração no Brasil, entende a ação pedagógica diferenciada a partir da competência, por ele definida como “uma capacidade de agir efizcamente em um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas sem se limitar a eles” (PERRENOUD, 1999, p. 7).

A mobilização de saberes diante de situações-problema, defendida por esse mesmo autor, evoca uma outra idéia, subjacente também na perspectiva da elevação dos patamares qualitativos da educação no Brasil, ou seja, a capacidade de o educador “organizar e dirigir situações de aprendizagem” (PERRENOUD, 2000, p.23). Para isso, o educador deve, antes, incorporar em si as mesmas competências que se propõe desenvolver, em seus educandos, por meio de sua intervenção educativa.

Segundo Gáspari (2004, p.148):

No complexo de uma educação qualitativamente desafiadora, a inquietude presente nessa reflexão assume duplo olhar. O primeiro deles diz a respeito à natureza das situações-problema enfatizadas pela instituição escolar, e o segundo refere-se aos atalhos percorridos pelo educador durante a busca/obtenção de estratégias eficazes na perspectiva do desenvolvimento das múltiplas potencialidades humanas, cujos resultados podem ser colocados no foco da discussão em pauta. Quanto a natureza das situações-problema valorizadas e oportunizadas nos espaços formais de educação, percebe-se a predominância de algumas delas em detrimento de outras. Assim, vivências que desafiam lingüística e logicamente os educandos, parecem estar merecendo, no foco educativo, maior atenção que outras igualmente importantes e necessárias para a plena realização humana.

Sendo essa opção do educador pautada numa visão fragmentada sobre como o ser humano se constitui, inclusive intelectualmente, que, portanto, privilegia apenas alguns tipos específicos de situação-problema voltados para os aspectos do desenvolvimento humano, também parcimoniosos, urge repensá-la à luz da Teoria das Inteligências Múltiplas, proposta por Howard Gardner (1994, 1995, 2000). Nessa nova abordagem, a inteligência humana é multidimensional e abarca outros aspectos para além dos aspectos lógico-matemáticos e lingüístico. A partir das idéias defendidas por esse pesquisador de Harvard e seus colaboradores, pode-se perceber um redimensionamento do que significa ser inteligente, da compreensão do comportamento inteligente e, inevitavelmente, o papel da escola na perspectiva do desenvolvimento humano.

A partir das constatações científicas, expressas na Teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner (1994), a inteligência humana contempla outros aspectos, igualmente denominados de inteligência.

Gardner (1994, 1995, 2000) propõe:

Na Teoria das Inteligências Múltiplas, que o ser humano detém, potencialmente, as inteligências lógico-matemática, lingüística, espacial, corporal-cinestésica, pessoal (intra e inter), musical, naturalista e uma outra inteligência, ainda não totalmente comprovada, a expititual/existencial. Ele defende que essas inteligências são independentes, porque requisitam áreas específicas no cérebro humano, porém, mantêm interdependência entre si.

A abordagem das inteligências múltiplas sintetizada constitui um dos olhares propostos nesse refletir sobre o desafio qualitativo imposto à instituição escolar na complexidade do mundo atual. Torna-se necessário, agora, retomar o outro olhar proposto inicialmente e trazer ao foco da discussão a validade dos atalhos trilhados pelos educadores, na procura de estratégias pedagógicas compatíveis com a inusitada realidade pós-industrial brasileira, que deve dar conta de formar pessoas críticas, criativas e transformadoras.

Paradoxalmente, esses atalhos parecem ter desorientado a direção da ação do educador no que concerne à vazão de sua própria essência lúdica e, também, à de seus aprendizes.

Conforme Gáspari (2004, p.151):

Aparentemente, o educador, comprometido com o desenvolvimento das potencialidades humanas e de humanização do homem, mesmo tendo o lúdico em sua essência, mesmo tendo como matéria-prima seres eminentemente lúdicos, e, ainda, creditando a validade de pautar no lúdico suas ações pedagógicas, como, produto dessa mesma sociedade, parece deixar-se seduzir pelos esteriótipos sociais presentes na realidade em que atua e, de modo subliminar, considera a escola como engrenagem da máquina social, a qual deve responder às expectativas típicas da atualidade, tais como a produtividade e a seriedade.

Assim, sua atuação profissional parece contradizer a disponibilidade para agir em consonância com sua atitude positiva diante do elemento lúdico, caracterizando uma das três situações que originaram a “dissonância cognitiva” estudada por Festinger, em 1957. Desse modo, “será que o lúdico não poderia significar o elemento conflitante, revolucionário e subversivo de que a educação, o lazer e a saúde estão precisando para tornar os homens mais humanizados (mais sensíveis) e hominizados (mais maduros)”? (LORENZETTO, 2001, p.53).

Esses atalhos, que confundem, minimizam ou excluem a importância do lúdico nas estratégias pedagógicas, por sua vez, também parecem não contemplar uma educação voltada para a plenitude humana, porque dissociadas das reais necessidades de manifestação espontânea do ser, essas estratégias equivocadas roubam do educador oportunidades ímpares para “trabalhar a partir das representações dos alunos”, como propõe Perrenoud (2000, p.28). Nenhuma outra situação que não seja espontânea, significativa e prazerosa poderá auxiliar o educador a compreender as simbologias impregnadas nos momentos lúdicos e expressivos de seus educandos e, por extensão, os estágios de desenvolvimento em que os mesmos se encontram.

Para planejar vivências lúdicas significativas e intervir, a partir do lúdico, na direção da (re) humanização do homem e da educação, torna-se premente que o mediador de aprendizagem e desenvolvimento rompa com os estereótipos sociais. Portanto, deve recontemplar o jogo, o brinquedo, a brincadeira como estratégias eficazes e prazerosas para aguçar e elevar o desenvolvimento humano.

5. METODOLOGIA DA PESQUISA

O presente estudo tem como objetivo identificar e analisar a prática pedagógica do professor de Educação Física e a inserção do lúdico como um meio de aprendizagem, como já se afirmou. Para tanto, busca-se com esta pesquisa fazer uma reflexão acerca da necessidade de implantar propostas institucionais orientadas para a formação de futuros professores visando prestigiar a inserção do lúdico na educação. Preconiza o uso do lúdico na educação como alternativa de promoção da inclusão social, sob o argumento de que o jogo contribui para o questionamento dos padrões de funcionamento da escola e resgata o prazer de aprender, e assim colaborar com o sucesso escolar.

Considera a importância da dimensão lúdica no desenvolvimento e aprendizagem humana na perspectiva da discussão sobre as relações entre lazer e educação, deste ponto de vista da necessidade de educar para o lazer até o exame das especificidades e articulações entre ludicidade e educação.

5.1 Esta pesquisa no contexto da pesquisa qualitativa

Lüdke & André (1986, p. 99), quando tratam da pesquisa em educação, indicam cinco características básicas para a pesquisa qualitativa, que esta proposta de trabalho procurará adotar. São elas:

- a) a pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados, e o pesquisador como seu principal instrumento;
- b) os dados coletados são predominantemente descritivos;
- c) a preocupação com o processo;
- d) o significado que as pessoas dão às coisas e à sua vida são focos de atenção especial para o pesquisador;
- e) a análise dos dados tende a seguir o processo indutivo.

Neste sentido, Triviños (1987, p. 120) define pesquisa qualitativa da seguinte forma:

Alguns autores entendem a pesquisa qualitativa como uma “expressão genérica”. Isto significa, por um lado que ela compreende atividades de investigação que podem ser denominadas específicas. E por outro, que todas elas podem ser caracterizadas por traços comuns. Esta é uma idéia fundamental que pode ajudar a ter uma visão mais clara do que pode chegar a realizar um investigador que tem como objetivo atingir uma interpretação da realidade do ângulo qualitativo.

O processo de desenvolvimento desta pesquisa levou em consideração alguns fatores descritos por André & Lüdke (1986, p.1):

Para se realizar uma pesquisa é preciso promover o confronto entre os dados, as evidências, as informações coletadas sobre determinado assunto e o conhecimento teórico acumulado a respeito dele. Em geral isso se faz a partir do estudo de um problema, que ao mesmo tempo desperta o interesse do pesquisador e limita sua atividade de pesquisa a uma determinada porção do saber, a qual ele se compromete a construir naquele momento. (...) Esse conhecimento é, portanto, fruto da curiosidade, da inquietação, da inteligência e da atividade dos indivíduos, a partir e em continuação do que já foi elaborado e sistematizado pelos que trabalharam o assunto anteriormente. Tanto pode ser confirmado ou negado pela pesquisa o que se acumulou a respeito do assunto, mas o que não pode é ser ignorado.

Assim, a pesquisa qualitativa pode assumir diversas formas. A característica principal é o fato de que estas pesquisas seguem a tradição compreensiva ou interpretativa. Procurando ser sempre bem delimitado e de contornos claramente definidos, dentro da visão qualitativa, o presente estudo tem como campo de trabalho

específico a prática pedagógica do professor de educação física e a inserção do lúdico como meio de aprendizagem.

Procurar-se-á considerar, neste estudo, os ambientes, os recursos, e as condições frente à prática pedagógica de docentes e alunos em situações teórico-práticas nas aulas de educação física, pois o sujeito envolvido em um contexto de educação está a todo instante operando com processos que o levem em busca de novas metodologias de aprendizagem.

5.2 Descrição da Pesquisa

Como pesquisa qualitativa e do tipo descritiva-exploratória, buscou-se por intermédio dela encontrar possíveis respostas para o nosso problema de pesquisa. Como o lúdico pode contribuir para a formação da prática pedagógica do professor de educação física num paradigma da complexidade? desta forma, alguns passos metodológicos foram seguidos:

- 1º. - Inicialmente, foi feita uma revisão bibliográfica sobre os paradigmas da educação, o papel da educação, o lúdico e a prática pedagógica do professor de educação física. Esta revisão teve como finalidade discutir o lúdico no contexto educacional.
- 2º. - Em seguida, por ser uma pesquisa tipo descritivo-exploratória, a amostra foi constituída de modo probabilístico-intencional a partir dos critérios estabelecidos pelo Comitê de Ética e abaixo relacionados:

Critérios de inclusão para professores: ser professor da PUCPR e do curso de Educação Física.

Critérios de inclusão para alunos: ser aluno da PUCPR, ser aluno do curso de Educação Física e estar cursando a partir do quarto período.

3°. - A partir dos critérios propostos foram identificados preliminarmente oito professores da PUCPR e cinquenta acadêmicos do curso de Educação Física, o que totalizou cinquenta e oito sujeitos de pesquisa.

Como instrumentos de pesquisa foram utilizados dois questionários com perguntas abertas. O 1°. (anexo I), destinou-se aos professores e tinha como objetivos investigar as metodologias utilizadas nas aulas de Educação Física, investigar a utilização do lúdico como recurso metodológico e ainda verificar a importância do lúdico na formação do aluno.

O 2°. (anexo II) destinou-se aos acadêmicos do curso de Educação Física e tinha como objetivos investigar como o lúdico pode contribuir nas aulas de Educação Física, a importância das atividades lúdicas ao ensino aprendizagem e, por fim, de que maneira a utilização do lúdico pode contribuir para sua formação.

O procedimento de coleta de dados iniciou-se após a aprovação do Comitê de Ética, local e a devolução dos termos de consentimento livre e esclarecido (anexo III).

Tanto para os professores como para os alunos foi entregue um questionário, e os mesmos tinham um prazo de 48 horas para a devolução do mesmo.

4°. - Após os resultados dos questionários, os mesmos foram analisados de forma interpretativa para as respostas abertas por categorização.

5°. – Finalmente, com o levantamento bibliográfico, com os questionários e sua análise, foi possível fundamentar a apresentação de pontos para uma análise da prática

pedagógica do professor de Educação Física e a inserção do lúdico como um meio de aprendizagem.

5.3 Análise das informações

Logo após o levantamento das informações dos questionários no grupo de professores e no grupo de alunos, iniciou-se o processo de análise dessas informações coletadas.

5.3.1 Depoimentos dos Professores

Para os docentes foram realizadas as seguintes questões:

1. O desafio de aprender a ensinar no século XXI nos leva a refletir sobre o papel da escola na formação de futuros cidadãos e sobre a importância de considerarmos a formação de professores como um dos elementos-chave para a construção de uma prática educativa que supere os padrões tradicionais e busque caminhos para a inovação. Desta forma, a preocupação na formação do futuro profissional de Educação Física é a de que ele deve possuir uma postura reflexiva, e procure criar espaços de produção de novas metodologias. Nesta pesquisa, proponho a utilização de atividades lúdicas como meio de aprendizagem nas aulas de Educação Física.

O lúdico na prática pedagógica

Assim considerando, foi indagado: você entende que o lúdico pode contribuir para a prática pedagógica do professor de Educação Física? Foi deixada a possibilidade de se optar entre SIM e NÃO, e foi aberto espaço para comentários.

Todos os sujeitos envolvidos responderam afirmativamente esta questão.

Com relação a todos responderem que sim, analiso da seguinte forma:

Além da leitura de livros, da frequência a cursos de atualização e de especialização, do espírito de curiosidade científica, da observação atenta de seus alunos, os educadores deveriam permitir-se vivenciar o lúdico, interagir com os alunos, viajar com eles na sua imaginação, superar a mesmice das aulas expositivas sempre iguais e monótonas, perguntar do que eles desejam brincar, descobrir o aprendizado depois que ele surgisse inesperado, ali onde o conhecimento programado *a priori* não acontecesse, resgatando, para o processo ensino e aprendizagem, o mesmo espírito aventureiro que tinham quando brincavam de esconde-esconde, de caça ao tesouro, em gincanas, do entusiasmo de satisfazer a busca com o prazer e o sabor do saber compartilhado.

Entende-se, portanto, que o educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades, dos limites, das certezas e até das incertezas do dia-a-dia do aluno em seu processo de construção de conhecimento. É ele, o educador, quem cria e recria sua proposta político-pedagógica, e para que ela seja concreta, crítica, dialética, este educador deve ter competência técnica para fazê-la.

Introduzir atividades lúdicas como elemento dinamizador de uma proposta pedagógica requer que este profissional tenha vivenciado a ludicidade em sua vida. Além de ter vivenciado a ludicidade, o educador deve saber fazer uso dela como metodologia de ensino, para melhorar o aprendizado e não para apresentar o lúdico pelo lúdico, ou seja, utilizar-se do lúdico como uma atividade utilitária preenchedora de um tempo, sem uma proposta educacional.

Após a primeira pergunta, pediu-se para fazer um comentário sobre a afirmação, os quais relataremos a seguir:

Na minha opinião com o lúdico, há uma melhor assimilação. Aprender brincando ou divertindo-se é uma maneira prazerosa, desde que complemente o todo do estudo e não fique apenas no brincar ou “fazer por fazer”, mas explique, sim, o porquê e a finalidade para alcançar o fim. (Sujeito 1)

O uso do lúdico como estratégia de ensino poderá contribuir para a aprendizagem dos alunos, porém a atividade lúdica precisa ter um significado para alunos e professores e não apenas ser uma atividade “divertida”. O caráter lúdico proporciona descontração, um ambiente harmonioso, onde, os alunos se sentem mais a vontade, sem haver um clima de cobrança ou de avaliação. O quebra gelo, aproxima professor e aluno. (Sujeito 2)

Esses relatos dos professores me levam a fazer uma reflexão sobre o exposto. Nesse sentido, percebemos que criar um ambiente favorável a uma educação que considera o lúdico como forma de linguagem e expressão não é uma tarefa fácil, pois depende da disposição, de ações e reflexões mais amplas por quem trabalha nesse contexto. No entanto, concomitantemente à busca dessa difícil tarefa, podemos pensar nas possíveis ações que nós, enquanto professores, podemos construir nas salas de aula, nas relações com nossos alunos.

Marcelino (1990, p.78) aponta: “para que a escola possa contribuir para recuperar e conviver com o lúdico é necessário, antes de tudo, que se saiba quem está educando”. O conhecimento dos nossos alunos pode auxiliar até mesmo nas relações teoria e prática, aproximando os conteúdos escolares dos conhecimentos e experiências prévias que o aluno possui por sua realidade vivida.

O professor pode organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida, deverá criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. Destaca-se a importância de os alunos trabalharem na sala de aula ou fora dela individualmente ou em grupos. As brincadeiras enriquecem o currículo. Podem ser propostas na própria disciplina, para trabalhar o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho.

O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. Devemos procurar inovar para não deixar que nossas aulas sejam cansativas e caiam na mesmice.

O lúdico auxilia a motivação em qualquer nível de ensino, se os alunos estão motivados o conteúdo a ser aprendido é assimilado mais facilmente, além de ser prazerosa aprendizagem. (Sujeito3).

O professor de educação física que adota uma metodologia de ensino aprendizagem através do lúdico conseguirá atingir os seus objetivos. O aluno terá uma aprendizagem mais consciente duradoura e motivante. As aulas de Educação Física por meio do lúdico se tornarão mais atraente e motivante para o aluno, portanto, como consequência o processo de aprendizagem será bem melhor. As aulas de Educação Física devem proporcionar aos alunos diversão, alegria e bons relacionamentos, então o lúdico é um caminho promissor para que a aprendizagem ocorra. (Sujeito4)

Contribui de forma efetiva, pois o lúdico além de possibilitar um ambiente mais favorável para o aprendizado e auxilia nas interações entre alunos, professores e estimula a criatividade, oportunizando maior liberdade, oportunizando maior liberdade de ações e pensamentos. (Sujeito 5)

O lúdico como ferramenta para uma boa prática pedagógica é muito importante, não só para o professor de Educação Física, mas sim para todo educador. Ela propicia a motivação do aspecto vivencial, e a possibilidade de um maior entendimento e envolvimento dos alunos nos temas ou conteúdos propostos e/ou trabalhados. Através do lúdico e da vivência a retenção e o aprendizado no meu ponto de vista é muito maior, melhor e pedagogicamente falando, mais atrativo. (Sujeito 6)

Nos relatos, duas palavras me chamaram a atenção: aprendizagem e motivação.

Todas as pessoas aprendem melhor quando o que está sendo ensinado as interessa. Este interesse pode ser proveniente de diversos fatores:

Da curiosidade no assunto, pois ele discorre sobre uma habilidade que elas possuem que querem desenvolver ou que querem encontrar novas possibilidades de utilização.

No mesmo sentido, o assunto parece agradável. Está de acordo com aquilo que elas valorizam que causa uma sensação de prazer, despertam sentimentos apreciados. Assim, as pessoas vêem nele uma aplicabilidade que trará benefícios. Que será útil em uma tarefa que precisam ou desejam fazer. Será útil também na obtenção de determinado objetivo que almejam.

Infelizmente essas características estão mais ligadas a um aprendizado de vida adulta em que há mais liberdade e possibilidade de escolha. Aos alunos, cujo programa de ensino traz assuntos que vão permear necessidades básicas do conhecimento, não resta muita escolha. Encontrar estas formas de interessar o aluno poderá exigir menos da criatividade do que se pensa e mais mudança de postura em relação a certos posicionamentos.

Assim, entendo que o professor neste contexto deve rever sua prática e buscar alternar suas metodologias para que seus alunos venham para as aulas sempre com uma

expectativa de aprender algo novo de uma forma diferente. Dessa forma, acredito que a motivação estará presente e, conseqüentemente, o aprendizado acontecerá de forma prazerosa.

Trabalhar com o interesse do aluno é, sobretudo, trabalhar com o respeito. Entende-se, portanto, que não é porque ele tem menor tamanho e menor poder de argumentação que terá menos dignidade ou merecerá ser levado menos a sério.

Despertar o interesse e a motivação no aluno requer mais do que artifícios e argumentos. Requer uma atitude presente no verdadeiro educador, requer vontade, empenho, dedicação, responsabilidade, compromisso, requer amor.

O lúdico é a chave para uma pedagogia mais humana dentro da Educação Física. A própria natureza humana é lúdico e por quê não usar esta característica para uma pedagogia que promova um melhor ganho de aprendizagem?(Sujeito7)

As quatro pilastras da UNESCO para o ensino no século XXI têm como base fundamental o ser humano numa visão humanista e com envolvimento emocional, sendo assim, o lúdico com certeza é um dos caminhos para se atingir o indivíduo aluno. Huizinga diz que: “antes do homem ser sapiens ele era ludens”. Apontando-me nesta verdade, compreendo que o envolvimento emocional na prática pedagógica, pelo lúdico, é certamente um dos caminhos para atingir o desafio de aprender a ensinar. (Sujeito 8)

O lúdico numa visão holística da educação é a primeira relação que vem à mente quando se faz a leitura desses relatos. São os Paradigmas da Educação principalmente o Paradigma Holístico que informam essa visão.

Neste sentido, Crema (1995, p.47) comenta:

Existe uma diversidade de posições sobre o que é educação integral ou holística. Hoje, ser holístico é saber respeitar diferenças, identificando a unidade dialética das partes no plano da totalidade. A atual abordagem holística da educação não pretende ser uma nova verdade que detenha a chave única das respostas para os problemas da humanidade. Ela é essencialmente uma abertura incondicional e permanente para o

novo, para as infinitas possibilidades de realização do ser humano. Por esse motivo, seus princípios e características não se constituem de leis ou normas rígidas, mas sim pistas para quem pretende pensar criticamente e/ou experienciar holisticamente a educação

Buscar a superação do ensino fragmentado, para resgatar o ser humano é que se quer com uma noção inovadora. A escola deve ter uma visão geral do ensino, deve enriquecer e aprofundar a relação consigo mesmo, com a família e comunidade. O que se pretende com isso é que se recupere a visão do todo.

Para a visão holística emergente neste final de século, educar significa utilizar práticas pedagógicas que desenvolvam simultaneamente razão, sensação, sentimento e intuição e que estimulem a integração intercultural e a visão planetária das coisas, em nome da paz e da unidade do mundo.

O grande desafio de aprender a ensinar neste novo século demonstra ser uma tarefa difícil para muitos educadores. Entendo que o professor tem a incumbência de ultrapassar a reprodução do conhecimento, buscar alternativas para uma ação docente significativa e competente. Terá que repensar “para que” e “por que” está formando os estudantes.

Objetivo central dos novos paradigmas consiste em despertar uma nova consciência que supere nos planos teóricos e vivencial as dicotomias estabelecidas artificialmente, obstáculos de nossa humanização: sujeito-objeto, interior-exterior, eu-outro, corpo-mente, matéria-espírito, felicidade-sofrimento, vida-morte, este mundo-outro mundo. Quando o indivíduo busca a consciência do ser como totalidade, busca também a plenitude de seu próprio ser como totalidade e como elemento integrado ao ser. Este caminho de humanização desenvolve, na pessoa, profundos valores.

Com características de um ser complexo, o aluno nesse contexto é único, competente e valioso. Considerado em suas inteligências múltiplas põe à frente um grande desafio para os professores repensarem nas suas práticas em sala de aula.

O lúdico por meio de suas possibilidades de ação pode permitir estratégias que atendam às necessidades e valores humanos que muitas vezes são esquecidos. As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação.

O lúdico e a aprendizagem

Com relação ao lúdico e a aprendizagem os sujeitos foram convidados a refletir sobre:

Sabemos que brincar faz parte da essência da vida: todos os animais brincam. O verbo brincar nos acompanha diariamente. Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica. Quando brincamos, exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, desenvolvemo-nos intelectual, social e emocionalmente.

Assim, indagamos: você como docente do curso de Educação Física entende que o lúdico pode ser considerado um meio de aprendizagem? Foram propostas duas opções: SIM e NÃO e possíveis comentários.

Os professores manifestaram a afirmação de que o lúdico pode ser considerado um meio de aprendizagem

Sinceramente não esperava outra resposta. Ser professor, ministrar aulas requer ter em seus procedimentos metodológicos inúmeros processos didáticos para ensinar

este futuro profissional a ensinar. Assim, acredito que os professores utilizem dentro desses processos o lúdico como um meio de aprendizagem.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas do aluno. É essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

A busca do saber torna-se importante e prazerosa quando se aprende brincando. É possível, com o brincar, formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente.

Acredita-se que destes momentos, os quais muitas vezes nos fazem retornar a nossa infância, devemos aproveitá-los da melhor maneira possível fazendo com que o aluno viva-os intensamente e os transforme futuramente em processos metodológicos para grandes conquistas na educação.

Como na primeira questão, nesta também foi pedido para que fizessem um comentário justificando sua afirmação. Os comentários foram os seguintes:

Mesmo no nível superior o lúdico em algumas ocasiões auxilia a aprendizagem principalmente em conteúdos práticos. (Sujeito 1)

Assim como arte, o lúdico, o brincar, são ações prazerosas e desperta potencial inerente ao ser humano. São ferramentas poderosas onde hoje se sabe que são as mais eficientes para a inclusão e o envolvimento do aluno. Como docente, entendo por consequência dos dizeres acima, que com certeza o lúdico pode ser considerado um meio de aprendizagem. (Sujeito 2)

Por meio de brincadeiras, jogos e outras atividades poderão ocorrer à aprendizagem, por serem momentos descontraídos o aluno participa e ao mesmo tempo assimila o conteúdo. (Sujeito 3)

De acordo com as pesquisas em Aprendizagem Motora, as crianças obtêm um maior ganho, fixação e transferência de aprendizagem nas aulas de mini-vôlei, somente se a metodologia adotada proporcionar prazer e êxito para as mesmas. O principal meio para conseguir prazer e êxito é através do lúdico. (Sujeito 4)

Pelo que se pode entender o brincar tem um espaço importante dentro das aulas práticas no curso de Educação Física. Constata-se, então, que é pelas brincadeiras que o aluno representa o discurso externo e o interioriza construindo seu próprio conhecimento.

Maluf (2003, p.20) comenta o seguinte sobre o brincar:

O brincar é importante porque incentiva a utilização de jogos e brincadeiras. No brincar existe, necessariamente, participação e engajamento com ou sem brinquedo, sendo uma forma de desenvolver a capacidade de manter-se ativo e participante. É importante o aluno brincar, pois ele irá se desenvolver permeado por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que o cerca.

Para Cunha (1994), “brincando o aluno desenvolve seus potenciais. Os desafios que estão ocultos no brincar fazem com que o aluno pense e alcance melhores níveis de desempenho”.

Na obra *A criança e seu mundo* (1976), Winnicott faz colocações fundamentais sobre o brincar. Dentre elas posso citar: “os alunos têm prazer em todas as experiências de brincadeira física e emocional”.

Assim, acredito que pelo brincar o aluno prepara-se para aprender. Brincando ele aprende novos conceitos, vivencia experiências, adquire informações e tem um desenvolvimento saudável.

Em muitos momentos o professor transmite ao aluno certa forma de ver as coisas. Quando apresentamos várias situações ao mesmo tempo, ou então por tempo insuficiente ou excessivo, estamos desestimulando o estabelecimento de uma atitude

de observação. É o professor quem proporciona por meio de atividades práticas as oportunidades para que seus alunos possam ver coisas interessantes nos seus programas de aprendizagem.

Um outro ponto muito importante para este aprendizado é a participação do professor em alguns momentos juntos com seus alunos nas atividades propostas. Entendo que esta atitude eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona. Pode, assim, contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras e o seu objetivo.

O aluno muitas vezes, é prestigiado quando o parceiro da brincadeira é o professor. Este, por sua vez, pode levar este aluno a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado.

Desta forma, percebe-se que o brincar, enquanto promotor da capacidade e potencialidade do aluno, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica. É necessário apontar para o papel na garantia e enriquecimento da brincadeira como procedimento metodológico no ensino aprendizagem dos conteúdos inseridos em seus programas de aprendizagem. As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação.

Com certeza quando brincamos conseguimos nos soltar, exercitar nossas potencialidades, ativar todo nosso corpo. Com relação à palavra medo citada acima, dependendo da brincadeira proporcionar pavor, temor, ameaça, com certeza haverá dificuldades, proporcionando assim um receio. Desta forma, não proporcionará a descontração e nem atingirá o objetivo proposto. (Sujeito 5)

O lúdico bem estruturado metodologicamente é um meio de aprendizagem eficaz. O professor que adota o lúdico como metodologia,

e mantém o seu compromisso com os conteúdos a serem trabalhados alcançará sucesso no processo de aprendizagem.

O lúdico só não pode ser considerado como “fazer qualquer coisa” e sim, para o professor como uma metodologia de ensino que privilegie os conteúdos. (Sujeito 6)

Os depoimentos levam a entender a importância do lúdico tendo como parceiro o professor para uma aprendizagem mais prazerosa. O lúdico pode colaborar nesta parceria com atividades que podem possibilitar momentos que colocarão nossos alunos diante de situações em que os sentimentos serão mostrados durante a realização da atividade.

Longe de se excluir o professor deste processo, trata-se somente de atribuir-lhe outro papel bem mais lógico e condizente com seus objetivos principais: o papel de ser um mediador do conhecimento junto aos alunos, de suas potencialidades, seus ritmos, seus interesses, suas diversidades e as diversas fontes de aprendizagem. Isto está em oposição a uma posição do aluno em que o professor figura como mero transmissor de conhecimentos, e o aluno como um receptor inerte, secundário e, certamente, pouco motivado.

Existem teorias educacionais que convergem para um ponto comum: a aprendizagem se constrói por um processo interno do aluno, fruto de suas próprias pesquisas e experimentações, em que o educador atua como um orientador, um maestro das interações aluno-aluno e aluno-objeto de ensino.

Ainda com base nos depoimentos dos professores, entendo que as atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, nas quais ele pesquisa e experimenta. Isso faz com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo e que a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e

atitudes. Quais, como, quando usar esses instrumentos lúdicos é tarefa do professor, que determinará os objetivos e o planejamento de como irá alcançá-los.

O planejamento pode ser feito da mesma forma que o planejamento tradicional, mas utilizando atividades lúdicas, pois as experimentações, se bem escolhidas pelo professor, irão acontecer sempre no âmbito dos alunos. Motivados pelo desafio, eles irão viver, para cada emoção, certamente com maior intensidade. Em um processo de dentro para fora, ou seja, o processo de aprendizado é o resultado de experimentações internas.

Normalmente utiliza-se o lúdico porque dá prazer e, por isso, é bem recebido pelo aluno. Tal situação pode dar a impressão de bem-estar, de folga, em oposição a uma situação séria, de aprendizado. Mas, pelo contrário, a situação de dar prazer e alegria colabora com o processo educacional, porque coloca o aluno em uma situação de boa receptividade. Ele está fazendo o que gosta, dispersa menos e concentra-se para aproveitar ao máximo esses momentos.

Além disso, o aluno passa a ver o professor de uma outra forma mais próxima. Não é o professor que espera dele um comportamento sério que o faça compreender os conteúdos que ele está ensinando. É o professor que, de forma leve e alegre, utilizando o lúdico como uma metodologia de ensino, entra no mundo do aluno para transmitir aquilo que sabe.

Sabendo-se que a metacognição se processa em estado emocional positivo ou negativo relevante, obviamente compartilho desta prática. Divirto-me e procuro passar esta verdade da ergonomia cognitiva aos meus acadêmicos, fazendo criar emoção positiva durante as aulas, para que assim, vivenciando, apliquem também na sua vida de docentes para sua satisfação pessoal e de seus alunos. (Sujeito 7)

O brincar parte essencial da vivência do lúdico é uma estratégia ou um meio para o desenvolvimento bio-psico-social do indivíduo, pois além de alterar seu comportamento e bem estar físico e psicológico, promove a interação dos participantes do processo ensino-aprendizagem. Há exemplos claros e cada vez mais evidentes que o uso da brincadeira, da música, do movimento, por mais sério que um conteúdo possa ser, dão sustento e auxílio a quem está aprendendo. Lembrar sempre do SER, SABER e FAZER. (Sujeito 8)

Como educador, procuro sempre ouvir os alunos como referência para a prática pedagógica. As aulas de que eles mais gostam e, segundo eles, nas que mais aprendem são naquelas com práticas que envolvam uma atividade recreativa. Se forem com a participação do professor, então nunca mais esquecem.

O professor tem que fazer da sua aula um momento de alegria, participação, cooperação, troca de conhecimentos e experiências de professor-aluno, aluno-aluno, aluno-professor. Uma aula tem de trazer emoção positiva como foi colocado no comentário do professor ou professora e ser parte do processo e muito recompensador.

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar um caminho. É fazer parte dele. Aquele caminho que o professor considera o mais correto para ele, pode não ser para o seu aluno. Ele tem que mostrar inúmeras alternativas, ou fazer com que os alunos mesmo as descubram.

É oferecer várias ferramentas para que as pessoas possam escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida.

O lúdico e o processo de formação

Foi perguntado se, com base nas duas perguntas anteriores, os sujeitos entendiam que, com a utilização do lúdico como meio de aprendizagem, eles poderiam contribuir para a melhoria da qualidade das aulas. Também se ele poderia ajudar no processo de formação do futuro profissional de Educação Física?

Os relatos foram significativos e destacamos os seguintes

O lúdico como qualquer outra metodologia só vai ter sucesso se o professor tiver competência profissional, competência, compromisso, dedicação e paixão pelo ensino. Professor promove o ensino e o aluno aprende. Portanto, o lúdico é fundamental nas aulas de Educação Física como processo de ensino aprendizagem. (Sujeito 1)

Para o início de um programa de aprendizagem, proporcionar a sociabilização é muito importante um “quebra-gelo” ente professor e aluno, mas nunca tirando a autoridade do professor. Com certeza o lúdico contribui na formação do futuro profissional de Educação Física e esse é um dos fatores mais ricos. Mas tendo em vista a qualidade, a aprendizagem depende do profissional que estiver à frente e este deve ter um perfil alegre, dinâmico e inteligente. (Sujeito 2)

Para ser professor, deve-se antes de qualquer coisa gostar de ser professor. Mas afinal o que é ser professor?

Atualmente, fala-se muito em professor educador. Para isso, hoje, além de conhecer o conteúdo o qual transmitimos aos nossos alunos, temos uma outra função que é o de educador. Este além de ter o conhecimento teórico, deve ter compromisso, saber ouvir, dividir suas experiências, ser dedicado, conhecer e saber de que forma agir frente à turma que tem em suas mãos para que esta possa realmente aprender e construir o seu próprio conhecimento logicamente baseado nas metodologias adequadas.

Percebo também que o professor educador necessita de uma constante atualização, ou seja, uma formação continuada, que é importante para que ele acompanhe e esteja atualizado nos conteúdos ministrados. Contudo, nada disso adiantará ou fará um professor reconhecido, respeitado, se ele quando for para sala de aula não tiver carinho por aquilo que faz. Acredito que isso faz a diferença quando você está com seus alunos.

Uma aula mais rica em estímulos, melhor elaborada e muito mais organizada, proporciona experiências com mais qualidade para os alunos, tendo o lúdico como ferramenta dentro da prática pedagógica do professor. Com relação à formação do futuro profissional de Educação Física, acredito que o lúdico faz parte da formação de qualquer ser humano que viva em sociedade, e a Educação Física, mais do que nunca, precisa de profissionais com formação mais voltada para o lúdico. (Sujeito 3)

Para a melhoria da qualidade das aulas usando o lúdico como meio, acredito que a contribuição é muito grande e fundamental, não só na Educação Física, mas na educação como um todo. Como colocado nas respostas anteriores, o lúdico interfere positivamente na motivação, no entendimento do conteúdo, no envolvimento e retenção deste conteúdo, no prazer pelo conhecimento e pelo movimento e o conjunto de todos estes benefícios melhoram não só a qualidade das aulas, mas sim a qualidade de vida do aluno. Para o futuro professor de Educação Física o lúdico é pilar fundamental dentro de todo o processo. (Sujeito 4)

Este relato vai ao encontro da colocação feita quando foi comentado que além dos quatro pilares da educação seria muito rico se neste contexto fosse acrescentado de alguma forma a formação lúdica.

Um outro ponto que se faz importante destacar é que o lúdico pode estar inserido na educação em geral e não somente na Educação Física. Acredito que para isso o professor deve entender que o lúdico é muito mais do que uma simples atividade. Ele é um rico instrumento metodológico para o ensino e aprendizagem dos

seus alunos, independente da disciplina que está ministrando. Basta que para isso, faça em algum momento uma adequação de alguma atividade com o conteúdo proposto.

Muitas vezes, o lúdico não é lembrado durante a prática pedagógica, talvez pelo fato de em alguns momentos for considerado como, apenas um divertimento. Porém, acredito que o lúdico precisa estar presente na prática pedagógica, pois brincando também se aprende. Para a Educação Física especificamente se faz mais necessário, pois trabalhamos com o corpo em movimento, e sabemos que por meio do corpo também se aprende. “O corpo que sente é o corpo que aprende”. (Sujeito 5)

É necessário vivenciar uma prática corporal. Isto facilita e muito a interação com os alunos. Não descarto a importância de orientações e de fixar diretrizes pedagógicas e metodológicas para a prática das atividades. Vale lembrar que, a oportunidade de brincar livremente por si já traz efeitos positivos para o desenvolvimento humano.

Cabe aqui uma reflexão: podemos pensar ou atuar sem o corpo? Penso que é de suma importância uma formação corpórea. Nela, as práticas corporais estarão presentes. Seria importante que esta formação passe a fazer parte realmente em algum momento dos programas de aprendizagem. O conhecimento dá-se a partir de experiências vivenciadas, juntamente com a formação teórica e formação corpórea.

Nos próximos relatos os professores pontuam benefícios que se podem atingir com a utilização de atividades lúdicas e sua importância para a formação do futuro professor de Educação Física.

Em primeiro lugar na motivação das aulas e sua importância na prática; a assimilação dos conteúdos práticos é maior; a integração do grupo ocorre mais facilmente e os alunos aprendem a trabalhar em conjunto; desperta a criatividade e a relação entre a prática e teoria é incrementada. (Sujeito 6).

Um outro sujeito continua:

Aumentando a permanência dos alunos na sala de aula, sempre que estabelecido um ambiente favorável e agradável, através das atividades lúdicas; estimulando o raciocínio a memória, a atenção e a criatividade dos alunos através de brincadeiras que envolvam o conteúdo de aula; aumentar a auto-estima de professores e alunos através de dinâmicas em grupo que possam valorizar as atitudes e opiniões próprias; propicia a descoberta de valores, às vezes esquecidos que podem contribuir de forma efetiva na melhoria das relações inter e intra-pessoais, aumentando o auto-conhecimento e a percepção do mundo que o cerca; e desenvolver uma consciência crítica no aluno de Educação Física para a “corporeidade” a “criatividade” e a importância das atividades recreativas e físicas na melhoria da qualidade de vida das pessoas, ver o homem como “um todo”, de forma holística.(Sujeito 7)

As atividades lúdicas, por meio de seus conteúdos educativos, despertam nos alunos comportamentos e valores que serão reproduzidos em uma fase mais tardia no contexto em que estarão inseridos.

Por isso, vejo a necessidade de se trabalhar o que foi citado nos relatos, de maneira que isso favoreça na aprendizagem, formação e assimilação das relações que permeiam as questões de gênero, presentes nas brincadeiras e nos jogos.

Por meio de valores inclusos nessas atividades, dá-se um enorme apreço ao ser humano e se contribui para a vivência de sentimentos que favorecem a inclusão e não a discriminação do homem na sociedade.

Naturalmente a utilização do lúdico como meio para a formação do indivíduo está em todas as esferas: do ensino básico ao ensino de formação superior. Contudo, parafraseando Pedro Demo, quando diz que “tudo que é inovador parece anedotário”, posso afirmar, por vivência, que o ensino tradicional e burocrata ainda imperam e não permite que as pessoas aprendam pelo prazer. “Aula se dá pelo prazer é brincadeira e brincadeira não se aprende”, frase dita por um aluno, comprovando com este chavão de que é a realidade do ensino arcaico o aprender pelo conteudismo, pelo medo, pela metodologia da sisudez. (Sujeito 8)

De todos os depoimentos dos professores, este último chamou mais a atenção. Pois se entende que reflete muito da educação atual. Professores que ainda mantêm dentro da sala de aula metodologias que consideram eficazes, mas que no fundo não contribuem com nada para a formação de seus alunos. Pode-se citar aqui alguns motivos que levam alguns professores a não reverem sua prática pedagógica: a) por ter que reciclar todo seu material didático e isso daria muito trabalho; b) acreditarem que o conteúdo atende às expectativas e necessidades do mercado atual; c) fazer cursos, escrever, publicar, buscarem uma formação continuada, para que? Isso não acrescenta nada para o aumento da minha hora-aula; d) simplesmente reproduzir o que viram enquanto alunos, e o que é mais grave, repetem as mesmas atitudes as quais eles condenavam enquanto eram alunos.

Jerguson (1992, p.296), em relação isso, comenta:

Quando os professores permitem que seus sentimentos e motivações mais profundos venham à tona, quando mergulham em seu próprio íntimo em busca da autoconsciência e da liberdade emocional, estão começando a se mover para modificarem a estrutura social. Muitos professores já são cruzados rebeldes no melhor sentido a expressão; alunos estão em vias de se tornarem...Só então, quando a agressividade, o amor e o poder forem empregados de modo construtivo nas salas de aula, a educação poderá de fato ser bem sucedida...A educação, como os neurônios de cérebro, será então um processo expressivamente agressivo, dinâmico e explosivo. Recentemente, dentro dos círculos de formuladores de políticas educacionais, o movimento “comportamentos facilitadores” concentrou a atenção sobre os professores como seres humanos que podem destruir ou fomentar o aprendizado. “A maioria dos distritos escolares concluiu, nos últimos anos, que não lhes é possível melhorar a educação se não transformarem os professores”, disse um consultor.

Esse movimento parece simples: visa despertar os professores para o seu comportamento na sala de aula e sua atitude em relação a si mesmo e aos outros. Avaliando os professores em suas práticas ou fazendo com que eles se avaliem, a abordagem dos comportamentos facilitadores chama a atenção para os atos positivos e negativos.

Neste trabalho, proponho a busca de uma metodologia com a inserção do lúdico como meio de aprendizagem. Por experiência própria em sala de aula nos cursos de Educação Física e Turismo, em acolhida aos calouros, em projetos desta universidade e outros eventos nos quais com a utilização de atividades em que tinham por objetivo a integração das pessoas, sempre esse tipo de prática teve êxito devido às atividades nas quais o lúdico estava presente. É perceptível a alegria dos alunos, pessoas comuns, professores, diretores, funcionários na participação e envolvimento nestas atividades.

Dessa forma, acredita-se que a aula não precisa ser séria para ser boa. O importante é que o aluno aprenda e que ele leve para sua vida pessoal e também profissional um pouco de alegria, de prazer. É importante fazer com que o aluno tenha vontade de vir para aula, para que encontre prazer em aprender a aprender, por mais que, para muitos ainda, o aprender tenha que ser uma coisa séria.

5.3.2 Contribuições dos alunos

O segundo grupo envolvido na pesquisa contou com os acadêmicos do curso de Educação Física.

Na primeira indagação foi proposta se na sua opinião, o lúdico (atividades recreativas como brincadeiras, jogos, etc.) pode contribuir para a melhoria nas aulas de Educação Física? As opções foram SIM e NÃO e acrescentamos: se assinalou SIM, como o lúdico pode contribuir?

Os alunos envolvidos na pesquisa optaram pela afirmação SIM da questão .

Das contribuições, destacamos:

- *Pois através do lúdico trabalhado nas aulas de Educação física, os alunos sentem-se mais à vontade, a aula não fica tão formal.*
- *Através deste método utilizado o profissional consegue controlar melhor seus alunos e os alunos prestam mais atenção, devido ao interesse nos jogos lúdicos.*
- *Trazer por meio deste o interesse dos alunos e prender sua atenção.*
- *Através da utilização de atividades lúdicas nas aulas de Educação Física a criança aprende mais fácil, pois o aprendizado se dá pelos jogos e brincadeiras. As aulas tornam-se divertidas e a criança acaba participando mais das aulas.*
- *Pela facilidade que as pessoas têm de aprender as coisas brincando, pois brincando ela terá uma atenção maior na atividade conseqüentemente terá maior facilidade de aprendizagem.*
- *As atividades recreativas contribuem na forma de criatividade, o aluno de Educação Física aprende diversas formas de como aplicar suas aulas com uma variedade gigantesca de público.*
- *Como por exemplo, pode-se citar o ensino de modalidades esportivas, pode-se através de jogos e brincadeiras fazer com que os alunos aprendam as regras do jogo, movimentação, os gestos desportivos em si. Também pode contribuir com relação ao comportamento do aluno, relação aluno-aluno e aluno-professor.*
- *Pode contribuir para não deixar as aulas “chatas”, além de proporcionar uma metodologia mais “gostosa” para os alunos.*
- *Com toda a certeza, pode contribuir e muito para o processo ensino aprendizagem, pois quando se aprende brincando é muito mais fácil e prazeroso.*

- Além de ser mais fácil para o aluno assimilar conteúdos. É de grande valia não só para as aulas de Educação Física como também para outras áreas.
- Acredito que as atividades lúdicas são importantíssimas para as atividades de Educação Física, visto que, mesmo que seja desenvolvida outra atividade, como por exemplo, treinamentos dos mais diversos desportos, o aluno não aproveitará, ou talvez, não utilizará toda sua capacidade em prol da atividade.
- As atividades lúdicas são essenciais para uma aula completa e com os mais diversos objetivos. Elas podem ser aplicadas como jogos pré-desportivos para um futuro ensinamento mais técnico dos esportes. O lúdico desenvolve o aluno, ajuda no desenvolvimento total do indivíduo.
- Melhoria de percepção espacial, raciocínio lógico, consciência corporal, integração com os demais colegas e professores e também, como diferencial, incentiva a criança a acrescentar a criatividade na vida dela.
- A ludicidade torna-se educativa porque é um meio divertido e descontraído para um aprendizado, podendo ser usado em qualquer idade.
- Contribui para uma pré-aprendizagem, com ele a aprendizagem se torna mais fácil.
- Proporciona ao aluno o “brincar” que é de fundamental importância para o ensino-aprendizagem.
- Desde que os objetivos das aulas estejam sempre claros para os alunos.

Diante dos relatos, conclui-se que ao conceituarmos o brincar como uma atividade natural da do ser humano devemos aproveitá-lo da melhor maneira possível. Isto significa planejar, elaborar e aplicar conteúdos nas aulas de Educação Física com uma metodologia diferenciada daquelas que os alunos estão acostumados a ver.

Assim, penso que o lúdico pode propiciar isto. Transformar a sala de aula, a quadra, o pátio, enfim, o espaço que se tem para ministrar sua aula, em um espaço em que aconteça a troca, a vivência, a interação, o prazer em estar naquele espaço e tempo, aprendendo com prazer a alegria.

O lúdico, conforme os alunos comentam, contribui muito para a qualidade das aulas. Nada disso, porém, adiantará se não se puser em prática o que se está propondo.

- Além de tornar as aulas de Educação Física mais atrativa, o lúdico ajuda na descontração, integração e uma forma mais agradável. O lúdico entra para sair daquela aula de Educação Física “quadradinha”. Sempre os mesmos exercícios (atividades) que acabam com o interesse do aluno, desmotivando-o. É muito importante manter o interesse do aluno em uma aula, pois, mesmo passando os conteúdos necessários para sua aprendizagem, na Educação Física, eles se mantêm interessado e envolvido com as atividades.

- Porque dependendo da turma ou de que se deseja como objetivo da aula, somente através do lúdico para se conseguir que a turma colabore e faça com que a aula não fique repetitiva.

- Por entreter os alunos e possibilitar ampla motivação com vontade e disposição. Dessa forma, podem-se inserir conteúdos e desenvolvimentos das capacidades físicas. Essas que, talvez, de outra forma fossem desenvolvidos de forma maçante.

- Pode contribuir se a atividade desenvolvida for aceita pela maioria dos alunos, pois somente com a prática é possível aprender. Se a participação não for da maioria o objetivo pode não ser alcançado.

- Além de “quebrar” a rotina das aulas com os esportes tradicionais, a criança vivência novas formas de brincar, assim conseqüentemente elas vão se interessar mais pelas aulas irão se interessar mais pelas aulas, além de desenvolver o raciocínio, ajudará também no desenvolvimento emocional e físico.

Diante dos relatos dos alunos referentes à primeira questão, faz-se necessário comentar que nem todos os depoimentos foram relacionados devido muitas repostas serem muito parecidas, embora diferentes no modo de expor. Contudo, ficaram claros alguns pontos. Existem alguns elementos que justificam e, de certa forma, condicionam a aplicação do lúdico para a melhoria na qualidade das aulas de Educação Física.

Esses elementos não se graduam pela importância e, independente da ordem em que forem apresentados, devem ser levados em conta. Podemos começar com a capacidade de se melhorar a auto-estima do aluno com a aplicação de jogos fáceis. Dependendo da faixa etária, ou que a solução se coloque acima da capacidade por parte do aluno, esses jogos causam seu desinteresse, e o que é pior, sua baixa auto-estima, associada a uma sensação de incapacidade ou fracasso. Nesse particular, é importante que o professor possa organizá-los para que constituam desafios intrigantes e

estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo.

Esse nível de dificuldade ideal não é parte inerente do jogo, mas provém da capacidade de observação do professor, que pode, aqui e ali, dar dicas facilitadoras, se julga muito difícil, ou, então, criar estratégias mais complexas, se julga de fácil solução. O reforço positivo expresso em gestos, palavras e outros símbolos sempre devem encerrar a atividade e ser seguido de um entusiástico convite para outro jogo, numa próxima aula.

Entendo que um outro fator significativo para uma boa aula é que o professor possa criar para os seus alunos um ambiente propício a eles. Seja pela dinâmica de grupo, um brinquedo cantado ou até mesmo um jogo. É importante alertar que, por tratar-se de um jogo, jamais pode surgir como trabalho ou estar associado a alguma forma de sanção. Ao contrário, é essencial que o professor dele se utilize como ferramenta para a integração, sociabilização, aproximação dos alunos.

Um outro fator que destaco é que por meio do lúdico é possível criar um ambiente favorável à aprendizagem de uma forma mais efetiva, pois existe um maior envolvimento dos alunos nas atividades devido serem elas uma atividade diferenciada daquelas às quais o aluno está acostumado a presenciar.

Atividades lúdicas e aprendizagem

Ao indagarmos se, no decorrer do curso: você teve a oportunidade de participar de atividades lúdicas direcionadas ao ensino aprendizagem? Os alunos puderam optar pelo SIM ou pelo NÃO, e acrescentamos: se participou, comente a importância que se pode atribuir a essas atividades. Destacamos as seguintes contribuições:

- *Foi muito importante, pois foi uma maneira de se aprender um determinado conteúdo de forma mais prazerosa, criando a possibilidade de despertar o interesse do aluno que muitas vezes poderia não aprender se fosse passado de outra forma.*
- *O processo ensino aprendizagem se tornou mais transparente e houve um envolvimento/participação efetiva de quase 100% da classe.*
- *As atividades lúdicas formam um recurso utilizado por vários professores em diversas situações, se sempre teve a participação e interesse dos alunos. São atividades que conquistam os alunos, fazendo-os mais participativos e interessados.*
- *Em alguns semestres tive atividades relacionadas a isso e posso garantir que contribui muito para o ensino aprendizagem, porque aqui mesmo na faculdade em trabalhos já apliquei algumas atividades lúdicas e foi muito bom.*
- *O lúdico contribui para o aprendizado de forma motivante, descontraída, trazendo aos alunos uma maneira de se aprender brincando.*
- *As atividades são sempre alegres e chamativas atraindo o público a participar, a socialização esta sempre presente ajudando assim, na integração da turma.*
- *É importante pelo fato de ser mais fácil assimilar os conteúdos, pois é possível lembrar melhor de uma atividade divertida do que uma aula teórica, onde poucos conseguem absorver todo conteúdo.*
- *O lúdico me ensinou a aprender várias brincadeiras de outro jeito. A principal importância foi perceber que através do lúdico pode-se dar uma aula. As aulas tornam-se mais produtivas.*
- *Teve muita importância, se não fosse as atividades ficaria bem difícil de eu me expor a fazer tais coisas por ser tímida.*
- *Atividades recreativas relacionadas à consciência corporal para a finalidade de fazer a criança conhecer melhor seu corpo, seus movimentos e seu corpo no espaço.*
- *A aprendizagem se deu de uma forma mais divertida, sem muita cobrança, mas nem por isso sem aprendizado. Essas atividades foram o início da aprendizagem, depois veio à cobrança da performance.*
- *Uma grande importância deste tipo de atividade é a facilidade de memorização. Esta forma mais recreativa de ensinar faz com que as pessoas não às esqueçam.*

- Foi importante, pois através do lúdico pude conhecer o que o meu professor queria passar futuramente.

- As atividades lúdicas foram muito importantes para eu ver as brincadeiras de uma outra forma, ou seja, no início eu acho que a maioria ficava um pouco tímido frente as brincadeiras, mas depois todos forma se soltando e vendo que o lúdico era essencial para o formação pessoal de cada um, sem contar o animo que cada uma de brincadeiras tem, contagia muito a todos que participam.

Nos depoimentos, fica claro a importância das atividades lúdicas nos programas de aprendizagem vividos pelos alunos. A grande maioria deles destacou os inúmeros objetivos que se podem atingir com as atividades, caso se deseje vivenciá-las.

Desta forma, só se entenderá e aprenderá se participar, ou se levar aos alunos a vivência e acompanhamento dessas atividades.

Tendo como primazia a ludicidade e suas principais características, a espontaneidade e o prazer associados ao conhecimento que advém do processo de ensino-aprendizagem é urgente refletir se a formação do profissional da área está adequada às concepções apresentadas até este momento, em que a essência do lúdico se apresenta como uma característica fundamental a ser observada, compreendida e valorizada na formação do corpo e do homem da sociedade atual.

Nesse sentido, Carvalho (2004, p.113) coloca que:

...a sublimação do lúdico pode estar relacionada apenas com a falta de conhecimento ou com a especificidade, que cresce cada vez mais no campo de estudo ou mesmo com uma possível desatualização do profissional, em relação às diversas concepções do jogo, do seu papel social, dos seus elementos e da sua função pedagógica. A descaracterização do lúdico e das expressões criativas e expressivas pode muitas vezes estar vinculada ao desinteresse de certos professores ou profissionais, o que pode estar relacionado a sublimação de seus próprios desejos e emoções negligenciando a própria expressividade e a espontaneidade não respeitando desta forma os interesses de seus alunos

Elias (2000, p.198) afirma: “o educando (criança ou adulto) não é mero receptor, está em constante atividade, tudo quer conhecer, cabendo à escola não anular esta vivacidade e esse interesse com imposições e, sim, ativá-los constantemente”.

Assim, por ação pode-se entender muita coisa: construir, descobrir, pesquisar, avaliar, comparar, ousar, testar, aventurar, entre outras. Todas essas formas de ação podem fazer parte de diversas etapas de aprendizagem, desde a tomada de conhecimento do assunto, à sua assimilação e a avaliação do que foi assimilado.

Pode-se perceber que essas diversas formas de ação podem levar o aluno a conseqüências, como: acertar e errar e o descortinar de uma visão ampla. As conseqüências influirão certamente no curso do processo. Os alunos poderão ou não desenvolver a auto-estima, a coragem, o medo, o desânimo e a motivação como citado em alguns dos comentários dos alunos.

É no manuseio desses estímulos que o papel de gerência do educador se justifica, explica e adquire sua importante e real dimensão.

Dewey (1978), conhecido pela teoria do aprender fazendo, defende a educação como um processo de reconstrução e reorganização das experiências adquiridas que irão influenciar as experiências futuras. Assim, na educação tudo são experiências possibilitadas pelo envolvimento do educando na ação.

Dewey (1978, p.22) comenta:

Com efeito, sendo a educação o resultado de uma integração, através da experiência, do organismo como meio ambiente, a direção da atividade educativa é intrínseca ao próprio processo da atividade. Não pode haver atividade educativa, isto é, um reorganizador consciente da experiência, sem direção, sem governo, sem controle. Do contrário, a atividade não será educativa, mas caprichosa ou automática.

A citação explicita a necessidade de uma direção. A do educador no processo de aquisição de experiências que o aluno viverá, pois é errado pensar que o aprender

fazendo, por estar centrado no aluno, irá diminuir a posição de um professor que o direciona. Ao contrário, ao educador cabe a importante tarefa de selecionar quais as experiências que o educando deverá viver de acordo com o estágio de amadurecimento em que ele se encontra, suas características pessoais e experiências vividas.

Futura profissão e a ludicidade

Ao ser indagado sobre: na sua opinião, a utilização do lúdico poderá ajudá-lo na futura profissão de professor de Educação Física? Os alunos puderam se manifestar marcando SIM ou NÃO e puderam complementar, se a resposta foi afirmativa, de que forma o lúdico poderá ajudá-lo. Destacamos as seguintes contribuições:

- *As atividades lúdicas possuem objetivos diversos, como integração, recreação, socialização entre outros. Todos esses fatores fazem com que tais atividades sejam de fundamental importância na profissão de professor de Educação Física.*
- *Estreitando os laços entre aluno e professor, e ainda proporcionando aos alunos, contudo, sem perder o objetivo específico da aula direcionada.*
- *Todo ser humano, em maior ou menor escala, gosta do lúdico. Como professor trabalhando com crianças em escolas durante um ano e meio, posso afirmar que o lúdico me ajuda e ajudará em minha profissão.*
- *Pode ajudar-me a em relação ao relacionamento professor-aluno, a deixar a turma em que estarei trabalhando mais descontraída, podendo assim, trabalhar diversas formas de ensino com o lúdico.*
- *Pois é uma forma de retorno garantido dos alunos, certamente eu que pretendo trabalhar em escola pretendo usar pelo menos uma aula por semana trabalhando o lúdico, pois no estágio que fizemos este semestre as aulas recreativas forma, sem dúvida, as que os alunos mais gostaram.*
- *De forma a possibilitar o entendimento de forma mais simples e rápida por parte dos alunos. Através de associações, principalmente consegue-se ótimos resultados na explicação de movimentos e/ou atividades.*
- *É mais uma ferramenta que o professor de Educação Física pode utilizar para que suas aulas sejam melhores. A prática e a teoria se complementam, mas a prática lúdica aperfeiçoa o aprendizado.*
- *Em todas as atividades que a Educação Física “disponibiliza” o lúdico tem sua função. Como já foi dito o lúdico contribui com o*

desenvolvimento de habilidades e ajuda no desenvolvimento humano geral. Proporciona diversas vivências que são importantes para o desenvolvimento.

- O lúdico é fascinante! Tendo aprendido como aplicá-lo podemos adaptar várias formas de atividades que às vezes são maçantes. Tornando o “tradicional” em “motivacional”.

Diante das justificativas, pode-se entender que fica clara a contribuição do lúdico na futura profissão de professor. Assim, espera-se que efetivamente os futuros profissionais utilizem deste rico instrumento de aprendizagem como um diferencial nas aulas de Educação Física.

Um outro fator que deve ser levado em consideração com base nas respostas dos alunos é de que as atividades lúdicas realizadas nas aulas de Educação Física tornarão o ensino e a aprendizagem mais fáceis. Desta forma os alunos serão mais receptivos às atividades propostas, por mais simples que elas sejam.

Um cuidado a que se tem que ter atenção é o entendimento da palavra **lúdico** pelos alunos. Para muitos, eles o vêem como uma forma utilitária o que estaria descaracterizando o lúdico. O que o aluno tem que perceber é que ele deve buscar, sistematicamente, ampliar sua própria compreensão do gesto lúdico, seu processo e significado da construção de suas formas de expressão no mundo: sua linguagem, seus movimentos, suas estratégias de resistência às imposições culturais dos adultos e das diversas instituições com as quais irão se relacionar suas formas de participação na sociedade e na cultura, suas relações de poder e outras.

Contudo, espera-se que o aluno, quando sair da universidade como professor de Educação Física, consiga colocar em prática com seus futuros alunos atividades que fujam ao tradicional, como citados por alguns deles. Entendo também que, pelos

relatos, oportunidade de vivenciar práticas com a utilização do lúdico durante a sua formação não lhes faltou, e sempre foram muito bem recebidas por eles.

Enquanto professor, em programas de jogos e brincadeiras ouvem-se inúmeros comentários em relação a este tipo de aula: é a mais esperada da semana, divertir-me e aprendo ao mesmo tempo. Assim, espero que, da mesma forma, eles proporcionem aos seus futuros alunos a mesma experiência prazerosa de brincar e aprender ao mesmo tempo com planejamento e estratégias metodológicas bem claras.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre as competências a serem construídas e desenvolvidas por um professor encontra-se a capacidade de desenvolver uma relação professor-alunos propícia ao processo de ensino-aprendizagem.

Esta relação, que existe em função de um trabalho dos alunos com o conhecimento, mediado pelo professor, o qual deve ter o papel de facilitador, freqüentemente assume características desvirtuadoras de sua finalidade. Uma “boa relação” confunde-se, muitas vezes, com aquela em que um professor “bonzinho”, “camarada”, “amigo”, fecha os olhos para as exigências do aluno, constituindo-se como pilares da invisibilização de um verdadeiro processo formador.

Neste processo, uma outra versão, presente no cenário educacional, é o da relação séria, em que o “bom professor”, rigoroso eleva o conhecimento e suas exigências à condição de prioridade, em detrimento das reais condições de existência do aluno, constatando-se, contudo, resultado semelhante ao da situação anterior.

Penteado (1994), em seu texto “o jogo e a formação de professores” comenta:

O que de fato se vem observando é a despersonalização das relações vividas hoje entre professores e alunos nos permite considera-los como “relações burocráticas”, no mau sentido do termo. Realizam-se a partir de posições legalmente definidas e de papéis mecanicamente desempenhados.

Assim, recorrer às prioridades formativas do jogo, tanto nos cursos de formação de professores quanto na formação continuada, é uma maneira de vivenciar esta relação de tal forma a liberá-la para encontros educacionais formadores.

O preparo do professor para entender o lúdico inscreve-se no projeto mais amplo de dotá-lo de cursos para trabalhar com a aprendizagem na perspectiva do jogo. Cada vez mais as pedagogias progressistas professam a tese de que é possível aprender brincando, ou, pelo menos, fazê-lo de forma prazerosa, o que, freqüentemente, culmina na ludicidade.

Questionando os padrões de funcionamento do ensino ao redimensionar a aprendizagem, e resgatando o prazer de aprender, o jogo na educação concorre para o sucesso do aprender, convertendo-se em importante mecanismo de inclusão social.

Para o esforço de transformar uma situação dada a partir de sua compreensão é que a observação e utilização do jogo na educação se prestam. Além de possibilitar a compreensão da aprendizagem e desenvolvimento humano, o jogo gera, também, o desenvolvimento da rede de significados posta no ensino-aprendizagem, ascendendo à condição de atividade séria e, ao mesmo tempo, prazerosa sem ser descomprometida no sentido de *status* rebaixado que assume o jogo em algumas experiências pedagógicas.

O compromisso com a dimensão lúdica do homem, que aqui atende pelo nome do jogo, exige conhecimento e aprofundamento não por ser o aspecto mais importante

dessa formação, mas um tema recorrente e vasto, cujas possibilidades e limites precisam ser estudados não apenas do modo parcelar, mas sim com aprofundamento.

É importante que a formação amplie o repertório de brinquedos e brincadeiras uma demanda legítima que evidencie a ludicidade na vida e na formação humana. Quando um aluno explicita sua sensação, ao dizer “foi muito bom brincar eu me senti criança outra vez!” ou “o curso despertou a criança guardada em mim”, pode-se entender seu sentimento menos pela criança e pelo brincar e mais pelo lado humano e pelo aspecto lúdico que foram apresentados.

Na vida, para além do entretenimento, o jogo ganha espaço pela focalização de suas propriedades formativas, consideradas sob perspectivas educacionais, que valorizam a participação ativa do educando no seu processo de formação.

Na vida do adulto, o jogo destaca-se no campo do lazer, sendo modesta e relativamente recente a sua presença no campo de formação específica.

O jogo realiza-se por uma atuação de participantes que concretizam as regras possibilitando a imersão na ação lúdica, na brincadeira. Com Kischimoto (1996), entendemos que “a brincadeira é o lúdico em ação”. Enquanto tal tem a propriedade de liberar a espontaneidade dos jogadores, o que significa colocá-los em condição de lidar de maneira peculiar e, portanto, criativa, com possibilidades definidas pelas regras. Chega eventualmente até a criação de outras regras e ordenações.

Nessa perspectiva, a brincadeira deixa de ser “coisa de criança” e passa a constituir “coisa séria”, digna de estar presente entre outros recursos didáticos capazes de compor uma ação docente comprometida com os alvos do processo de ensino-aprendizagem que se pretende atingir.

Penteado (1994), em relação a isso, comenta:

Dialeticamente, a “seriedade” do jogo utilizado em situações formativas consiste na “brincadeira” que ele implica. Só é possível viver na brincadeira um papel em toda a sua profundidade e complexidade, quando o ator se identifica plenamente com ele, emergindo, portanto, simultaneamente, com seu autor. Nisto é que reside à propriedade libertadora da espontaneidade, condição do ato criador. Entendido o ato criador nestes termos, nada que se confunda com roteiros de atuação previamente definidos, configurando papéis, tem espaço no uso do jogo em situações formativas.

Assim, no caso da relação professor/aluno, vivida hoje em grande parte da realidade educacional sob a forma de uma relação burocrática por meio de um contato categórico, vejo que o problema que se enfrenta, na capacitação de docentes, é a da liberação da espontaneidade e, portanto, da capacidade criadora para que se atinja um encontro do educando com o conhecimento, mediado por ações significativas do professor. Isso implica um exercício de alteridade, em que o profissional coloca-se no lugar do outro. Para este exercício, o jogo de papéis, os jogos de simulação ou de representação, os jogos dramáticos constituem recursos excelentes.

Alicia Ernandes (2001) comenta:

...aprender é apropriar-se da linguagem, é historiar-se, recordar o passado para despertar-se ao futuro, é deixar-se surpreender pelo já conhecido. Aprender é reconhecer-se, admitir-se. Crer e criar. Arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis. Só será possível que os professores possam gerar espaços de brincar-aprender para seus alunos quando eles simultaneamente os construírem para si mesmos.

Neste sentido, descobrir que podemos brincar e jogar para valer, com brincadeiras e jogos que não necessariamente para crianças, aproxima-nos daquilo que sentem os alunos quando brincam.

Jogar pode nos levar, ou, nos trazer, para além da brincadeira, mas, mesmo que isso não aconteça de forma explícita, não será nunca apenas brincar, só jogar. Rir,

aceitar limites, organizar uma tarefa, concentrar, disputar, estar atento, sentir emoção, raciocinar, pensar, gargalhar, competir com os outros e consigo próprio, ser curioso, ter prazer, cooperar, descobrir-se na relação com os outros, ser ágil, surpreender-se com a atitude do outro, emocionar-se.

É difícil esgotar a riqueza de contribuições citadas em muitos momentos pelos entrevistados, tanto os professores, como os alunos que os jogos e brincadeiras podem trazer para o desenvolvimento humano de seres pequenos, jovens e adultos.

Durante toda a vida, mas na infância de forma muito especial, o ser humano passa por grandes transformações em termos de atividades, gestos e posturas. É preciso conhecer, passo a passo, estas transformações para poder compreender as necessidades dos nossos alunos, estimulá-los e, acima de tudo, contribuir para que se desenvolvam harmoniosamente, guardando para a vida uma imagem positiva de si mesmos e de seu corpo.

O objetivo da educação é o desenvolvimento global e harmônico do aluno. Global, porque inclui todos os aspectos do ser humano. Harmônico, porque todos estes aspectos devem desenvolver equilibradamente, paralelamente, sem exageros nem limitações.

Assim, entendo que a auto-realização é uma das necessidades essenciais de todas as pessoas, não importando sua idade ou cultura. Para que a auto-realização se concretize na educação, os professores deverão mudar suas concepções de conhecimento, estabelecendo outras maneiras de interagir com seus alunos.

Percebe-se que as instituições de ensino devem esforçar-se mais para formar pessoas capazes de assumir e de adaptar às transformações e modificações do meio.

Portanto, ressalta-se a necessidade de uma prática que procure repensar o lúdico voltado para a auto-realização.

Entende-se que educar deve estar sempre dentro de uma totalidade. Educar pessoas inteiras, em que interajam todas as dimensões: o corpo, a mente, os sentimentos, o pessoal, o grupal e o social. Manipulando objetos, conversando, contando histórias, dramatizando é quando os alunos podem ter a vivência e formas de comunicação. Assim, ampliam sua linguagem, expressando-se e compreendendo cada vez melhor a si, aos outros e ao mundo que o cerca.

Com base em muitos dos sujeitos que contribuíram nesta pesquisa, os educadores têm que dar mais oportunidades a si mesmos e a seus alunos com os quais convivem, oportunidade de viver e aprender de uma forma mais alegre, descontraída e participativa. Deixem aflorar em si e em cada um deles este momento rico, que é o brincar, cada um a sua maneira, do seu jeito. Penso que assim poderemos contribuir para a formação de uma sociedade mais alegre, cada um com liberdade de expressão e criação, podendo modificar, transformar, lutar pelos seus ideais, como também reconhecer a importância do outro, sua capacidade.

Que nossos alunos, com o lúdico, adquiram conhecimentos úteis e interessantes enquanto desabrocham para a vida. É nesta dimensão que vejo o lúdico. Não só como uma diversão, além disso, como linguagem, formação humana, como uma etapa importante na educação, pelo gosto, pelo prazer e pelo aprendizado que ele pode proporcionar ao promover a preparação para a vida.

Pode-se, portanto, trazer o lúdico para perto, para o dia-a-dia enquanto educador, para que a educação ganhe alegria, descontração e qualidade no aprender.

Que os alunos, através do brincar, adquiram conhecimentos úteis e interessantes enquanto desabrocham para a vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, N.; VISALTERGHI, A. **A história da pedagogia**. Lisboa: Horizonte, 1982.

ANTONELLI, F., SALVINI, A. **Psicologia del deporte**. Valladolid. Minon, 1978.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Abril Cultural, 1973.

BACHA, M. N. **Psicanálise e educação: laços refeitos**. Campo Grande: UFMS/São Paulo: Casa do Psicólogo, 1999.

BEHRENS, M. A. **O paradigma emergente e a prática pedagógica**. 2. ed. Curitiba: Champagnat, 2000.

_____. **Formação continuada dos professores e a prática pedagógica**. Curitiba: Champagnat, 1996.

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BLOW, S. **Symbolic education: a commentary on Froebel's mother play**. New York/London: D. Apleton, 1911.

BOMTEMPO, E. **Psicologia do jogo: aspectos teóricos e práticos**. São Paulo: Nova Stella/Edusp, 1986.

BOUTILIER, M. A. & SANGIOVANNI, L. The sporting woman. In. **Human Kinetics brooks**. Champaign: IL, 1983.

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.

CARRON, A. V. **Motivation: implication for coaching and teaching**. Canadá: Per Creative, 1984.

CARDOSO, C. M. **A canção da inteireza: uma visão holística da educação**. São Paulo: Summus, 1995.

CARRASCO, L. H. **Jogos versus realidade: implicações em educação matemática**. Rio Claro, 1992.

CARVALHO, A. M. P. Reformas nas licenciaturas: a necessidade de uma mudança de paradigma mais do que mudança curricular. **Em Aberto**. Ano 12, n. 54, abr./jun. Brasília: INEP, 1992.

CARVALHO, J. E. **Os caminhos da gestão e da docência na educação básica**. Patrícia Lupion Torres; Romilda Teodora Ens; Sirley Terezinha Filipak (Orgs.). Curitiba: Champagnat, 2004.

CAVALLARI, V.R. **Trabalhando com recreação**. São Paulo: Ícone, 2000.

COSTA, A. C. M. **Percursos profissionais em educação física venturas e desventuras**. Boletim da Sociedade Portuguesa de Educação Física, 1994.

CREMA, R. Uma visão holística da educação. In Clodoaldo Meneguello Cardoso. **A canção da incerteza**: uma visão holística da educação. São Paulo: Summus, 1995.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar Rio de Janeiro: Maltese, 1994.

DELORS, J. **Educação**: um tesouro a descobrir. Relatório para UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

DEWEY, J. **Vida e educação**. 11. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1978.

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação**: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

EMERIQUE, P. S. **Aprender e ensinar através do lúdico**. São Paulo: Manole, 2004.

FARIA JUNIOR, Alfredo G. **Prática de ensino em educação física**: estágio supervisionado. Rio de Janeiro, Interamericana, 1982.

FERMOSO, P. **Teoria de la educación**: una interpretación antropológica. Barcelona: CEAC, 1982.

FESTINGER, L. **Teoria da dissonância cognitiva**. Rio de Janeiro: Zahar, 1957.

FIGUEIREDO, Zenólia. **Ensaio educação física e esporte**: uma análise crítica. Vitória: UFES, Centro de Educação Física e Desportos, 1997.

FREIRE, P. **Cartas à Cristina**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

GARCIA, R. M. R.; MARQUES, L. A. **Brincadeiras cantadas**. Porto Alegre: Kuamp, 1998.

GÁSPARI, J. C. de. **O lúdico e as inteligências múltiplas**: caminhos a desvelar. São Paulo: Manole, 2004.

GADOTTI, M. **História das idéias pedagógicas**. São Paulo: Ática, 1993.

GARDNER, H. **Estrutura da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

_____. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

_____. **Inteligência: um conceito reformulado**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

GARRISON, K. C., MAGGON, R. **Educational psychology: an integration of psychology and educational practices**. Columbus: Charles E. Merrill, 1972.

GONÇALVES, J. A. A carreira das professoras do ensino primário. In: NÓVOA, A.(Org.). **A vida de professor**. Porto: Porto, 1995.

HILDEBRANDT, R.; LAGING, R. **Concepções abertas no ensino da educação física**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1986.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

JOLIBOIS, R. P. **A iniciação desportiva da infância à adolescência**. Lisboa: Estampa, 1976.

JERGUSON, M. **A conspiração aquariana**. Tradução Carlos Evaristo Costa. Rio de Janeiro: Record, 1992.

KHUN, T. **A estrutura das revoluções científicas**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

KISHIMOTO, M. T. **Jogo, brinquedo e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KREBS, Ruy et al. (Org.). **Jornada: desenvolvimento infantil**. São Paulo: Pioneira, 1992.

LAZSLO, E. **A conexão cósmica**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

LEON, A. **Introdução à história da educação**. Lisboa: Dom Quixote, 1983.

LE FLOC'HMOAN, J. **La genesis de los deportes**. Barcelona: Labor, 1965.

LIBANEO, J. C. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. São Paulo: melhoramentos, 1985.

_____. **Adeus professor, adeus professora?:** novas exigências educacionais e profissão docente. São Paulo: Cortez, 2000.

LORENZETTO, L. A. A coragem de brincar. In: **Motriz**, v. 7, n. 1, jan./jun./2001.

LÜDKE M. & ANDRÉ M. E. D. A. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. São Paulo: Pedagógica Universitária, 1986.

MACHADO, F. H. **O lúdico como um despertar da criatividade.** São Paulo: Manole, 2004.

MASETTO, M. F. (Org.) **A docência na universidade.** Campinas: Papirus, 1998.

MAZZEI, J.; TEIXEIRA, M. **Coleção cultura, educação, educação física, esportes e recreação.** São Paulo: Fulgor, 1967.

MEIRELES, C. **Ou isto ou aquilo.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1977.

MOSSTON, M. **Teaching physical education.** Columbus: Charles E. Merrill, 1966.

_____. ; ASHWORTH, S. **Teaching physical education.** 3. ed. Columbus: Merrill Publishing Co, 1986.

MOITA, M. C. Percursos de formação e trans-formação. In: NÓVOA, A. **Vida de professores.** Porto: Porto Editora, 1995.

MORAES, M. C. **O paradigma educacional emergente.** Campinas: Papirus, 1998.

MORIN, E. **A cabeça bem feita:** repensar a reforma, reformar o pensamento. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

NARANJO, C. Educando a pessoa como um todo para um mundo como um todo. In: Brandão, D. M. S. e Crema, R. (orgs.) **Visão holística em psicologia e educação.** São Paulo, Summus, 1991.

NETO, A. S.; SHIGUNOV, V. **Educação física:** conhecimento teórico x prática pedagógica. Porto Alegre: Mediação, 2002.

PENTEADO, H D. **Televisão e escola, conflito ou cooperação?** São Paulo: Cortez, 1994.

PEREIRA, C. F. M. **Tratado de educação física.** Lisboa: 1960.

PERRENOUD, P. **A prática reflexiva no ofício do professor.** Porto Alegre: Artemed, 2002.

_____. **Pedagogia diferenciada: das intenções à ação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

PIMENTEL, G.G.A. **lazer: fundamentos, estratégias e atuação profissional.** Jundiaí, SP: Fontoura, 2003.

RODULFO, R. **O brincar e o significante: um estudo psicanalítico sobre a constituição precoce.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

ROGERS, C. **Tornar-se pessoa.** Lisboa: Moraes, 1973.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo: a aprendizagem infantil.** São Paulo: Pioneira, 1979

SAAVEDRA, A. **Introdução à educação física: 10. e 11. anos de escolaridade.** Porto: Asa, 1988.

SANTOS AZEVEDO, F.F. **Dicionário analógico da língua portuguesa.** Brasília: Coordenada, 1974.

SANTOS, L. W. **Discurso, coesão, argumentação.** Rio de Janeiro: Oficina do Autor, 1997.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador.** Rio de Janeiro, Vozes: 1997.

SOARES, C. L. Educação física escolar. **Revista Paulista de Educação Física.** São Paulo, 1996.

SOBRAL, F. **Introdução à educação física.** Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

SILVA, L. A. P. da; SILVA, A. M. S.; WROBEL, D. **Educação física aplicada à alfabetização: aprender brincando.** Maringá: SEED/DUEM, 1985.

SINGER., DICK, W. **Ensinando educação física: uma abordagem sistêmica.** Porto Alegre: Globo, 1980.

SOUZA CAMPOS, D. M. de. **Psicologia da aprendizagem.** Petrópolis: Vozes, 1986.

SEREJO, H. F. B. O brincar: pressupostos teóricos, valores e significados. In: Encontro nacional de recreação e Lazer, 2, 1999, Foz do Iguaçu. **Anais.**Foz do Iguaçu: 1999.

SETUBAL, M. A. **Memórias e brincadeiras na cidade de São Paulo nas décadas do século XX.** São Paulo: Cortez, 1987.

TEDESCO, J. C. O desafio da escola total. Entrevista concedida à revista Nova Escola. **Revista Nova Escola.** São Paulo, n. 156, ano XVIII, 2002.

THOMAS, A. **Esporte: introdução à psicologia.** Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1983.

TOFLER, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais.** São Paulo: Atlas, 1987.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais.** São Paulo: Atlas, 1987.

TUBINO, Manoel. **As teorias da educação física e do esporte.** São Paulo. Manole, 2002.

VIAL, J.; MIALARET, G. História mundial da educação. Porto: **Revista Educação(S/D)**, 1983.

VAGO, Tarcisio M. O ensino da educação física em face da nova L.D.B. In COLÉGIO BRASILIENSE DE CIÊNCIA DO ESPORTE (org.). **Educação Física escolar frente à LDB e aos PCNs: profissionais analisam renovações, modismos e interesses.** Ijuí: Sedigraf, 1997.

WERTHEIN, J. **Educação: o desafio da qualidade.** 2000. Disponível em <http://www.unesco.org.br/noticias/artigos/artigo>

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

APÊNDICES

Curitiba, junho de 2005.

Prezado (a) Professor (a)

Meu nome é Paulo Cesar de Barros, sou aluno do Curso do Mestrado em Educação da PUCPR, sob a orientação do Prof. Dr. Jayme Ferreira Bueno.

Como mestrando em educação, solicito a sua colaboração no sentido de responder a este questionário com a maior clareza possível. Os dados aqui coletados farão parte da dissertação de mestrado que estou desenvolvendo sobre o tema: **“A prática pedagógica do professor de educação física e a utilização do lúdico como meio de aprendizagem”**.

A sua participação tornará possível a continuidade da minha pesquisa, pelo que sinceramente agradeço.

Cordialmente,

Paulo Cesar de Barros,
Professor do Curso de Educação Física da PUCPR

Curitiba, junho de 2005.

Prezado (a) Aluno (a)

Meu nome é Paulo Cesar de Barros, sou aluno do Curso do Mestrado em Educação da PUCPR, sob a orientação do Prof. Dr. Jayme Ferreira Bueno.

Como mestrando em educação, solicito a sua colaboração no sentido de responder a este questionário com a maior clareza possível. Os dados aqui coletados farão parte da dissertação de mestrado que estou desenvolvendo sobre o tema: **“A prática pedagógica do professor de educação física e a utilização do lúdico como meio de aprendizagem”**.

A sua participação tornará possível a continuidade da minha pesquisa, pelo que sinceramente agradeço.

Cordialmente,

Paulo Cesar de Barros,
Professor do Curso de Educação Física da PUCPR

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ
CENTRO DE TEOLOGIA E CIÊNCIA HUMANAS
MESTRADO EM EDUCAÇÃO

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Buscando adquirir informações sobre a prática pedagógica do professor de Educação Física e a utilização do lúdico como um meio de aprendizagem nos cursos de Bacharelado e Licenciatura da PUCPR, busca-se, ao desenvolver esta pesquisa, fazer uma reflexão sobre a prática docente e as metodologias utilizadas em aula para o completo desenvolvimento do aluno. A importância desse estudo vem ainda a contribuir para a formação do futuro profissional e auxiliar o mesmo na busca de uma nova metodologia de ensino utilizando o lúdico como procedimento metodológico.

Assim, vimos por meio deste verificar a possibilidade de você participar desta pesquisa que será realizada da seguinte forma:

1. Para a realização deste projeto de pesquisa você responderá a um questionário semi-estruturado contendo três questões.
2. Lembramos que não contém qualquer tipo de risco, desconforto ou exposição sua. Lembramos também que, mesmo aceitando participar da pesquisa, você poderá deixar de responder o questionário ou qualquer uma das questões a qualquer momento.
3. Esta pesquisa faz parte da minha dissertação de mestrado da PUCPR (MESTRADO EM EDUCAÇÃO) e tem como objetivo verificar que metodologias são utilizadas nas aulas de Educação Física e a utilização do lúdico como meio de aprendizagem.
4. As informações fornecidas por você, poderão ser publicados em aulas, congressos, palestras ou periódicos científicos. Porém, seu nome não será identificado em qualquer uma das vias de publicação ou uso. Os dados ficarão sob a propriedade do pesquisador pertinente ao estudo e sob a guarda do mesmo. Em caso de dúvidas ou questionamentos, entrar em contato com o pesquisador Professor Especialista Paulo César de Barros (9181-5690).

TERMO DE CONSENTIMENTO

Eu, _____, RG. _____
 _____ autorizo o Professor Paulo Cesar de Barros a utilizar o meu questionário de respostas para a realização da pesquisa acima relatada e concordo com os termos propostos.

Curitiba ____/____/____

 Assinatura

 Testemunha

 Testemunha