

**PRÁTICAS LÚDICAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
ALTERNATIVAS PEDAGÓGICAS INTEGRADORAS**

**PLAYFUL PRACTICES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES:
INTEGRATIVE PEDAGOGICAL ALTERNATIVES**

Reibson Silva ¹
reibson_90@hotmail.com

Tereza Luiza de França ²
tereza.franca@ufpe.br

Resumo

Ao compreender que as práticas integradoras da cultura corporal, de caráter crítico-reflexiva, despertam o interesse dos(as) estudantes pelas aulas de Educação Física Escolar, optamos por desenvolver o Trabalho de Conclusão de Curso para aprofundar estudos nesta área de conhecimento. Nesta pesquisa, o objetivo geral é analisar como as práticas lúdicas, em aulas de Educação Física Escolar, no ensino remoto, contribuem para a integração dos(as) estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. Considerando este universo em que se insere esta pesquisa, a base epistemológica do estudo é constituída por referências teóricas crítico-reflexivas. Esta pesquisa, de caráter qualitativo, toma os pressupostos etnometodológicos para sua materialidade científica, considerando os conceitos-chaves prática/realização, reflexividade e noção de membro. A vontade político-educacional de contribuir com o chão da escola, especificamente a escola pública, escolhemos como universo de pesquisa a Escola José Joaquim de Lima, da Rede Municipal de Riacho das Almas – PE, a qual localiza-se na Zona Rural daquele Município, na comunidade de Trapiá. Os instrumentos de coleta foram a observação participante e a entrevista narrativa. Os resultados demonstram que as práticas lúdicas nas aulas de Educação Física, no ensino remoto, se constituem em alternativas pedagógicas e contribuem para a integração dos(as) estudantes, quando, são planejadas de forma participativa, respeitando o contexto sócio-educativo-cultural em que se inserem. Isto é, quando construídas coletivamente com os(as) estudantes tanto na elaboração e execução quanto na sistematização do planejamento.

Palavras-Chave: Práticas lúdicas. Integração. Educação Física.

¹Especialista, Universidade Federal de Pernambuco.

²Doutora, Universidade Federal de Pernambuco.

Abstract

Understanding that the integrated practices of body culture, of a critical-reflective nature, arouse the interest of students in School Physical Education classes, we chose to develop the Course Conclusion Work to deepen studies in this area of knowledge. In this research, the general objective is to analyze how playful practices, in School Physical Education classes, in remote education, are important for the integration of students in the final years of Elementary School. Considering this universe in which this research is inserted, the epistemological basis of the study is constituted by critical-reflexive theoretical references. This research, of a qualitative nature, takes ethnomethodological assumptions for its scientific materiality, considering the key concepts of practice/realization, reflexivity and notion of membership. The political-educational desire to contribute to the school floor, specifically to public schools, we chose as the research universe the Escola José Joaquim de Lima, from the Municipal Network of Riacho das Almas – PE, which is located in the Rural Zone of this Municipality, in the community of Trapiá. The collection instruments were participant observation and narrative interviews. The results demonstrate that playful practices in Physical Education classes, in remote education, constitute pedagogical alternatives and contribute to the integration of students, when they are planned in a participatory way, respecting the socio-educational-cultural context in that are inserted. That is, when constructed collectively with students both in the preparation and execution and in the systematization of planning.

Keywords: Playful practices. Integration. Physical education.

Introdução

O universo escolar é um intenso processo de socialização e integração entre os diferentes sujeitos históricos que o compõe. No ambiente escolar e, em particular, nas aulas de Educação Física, nota-se que, para que esse processo ocorra, é indispensável a participação, como tomada de decisão, dos estudantes. Nesse sentido, participar significa “[...] compartilhar responsabilidade por decisões tomadas em conjunto como uma coletividade e o enfrentamento dos desafios de promoção de avanços [...]” (Luck, 2006, p. 35-44).

A Educação Física é a área de conhecimento da cultura corporal, pois tematiza formas de atividades corporais, tais como: o jogo, a dança, a luta, o esporte e a ginástica (Coletivo de Autores, 1992). Sendo assim, entendemos que ela deve proporcionar práticas integradoras. De acordo com Mazini Filho *et al.* (2009, p. 01), a Educação Física Escolar pode ser “adaptada conforme cada necessidade, estimulando assim a participação e integração de todos os alunos”.

Nesse contexto, a prática lúdica emerge como alternativa para estimular a participação e integração dos estudantes. Entendemos que os conteúdos da Educação Física Escolar, ao serem revestidos de um caráter lúdico, podem despertar o interesse dos estudantes por esse componente curricular, pois as práticas lúdicas proporcionam ambientes de

socialização e espontaneidade nas relações, na cooperação e no autoconhecimento (Romera, 1999, p.60).

Recentemente, em 2017, foi aprovada a Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Fundamental (BNCC-EF). Esse documento contempla o desenvolvimento de habilidades e competências da Educação Física em unidades temáticas: jogos e brincadeiras, esportes, ginástica, danças, lutas e práticas corporais de aventura. Segundo a BNCC-EF (2017, p. 220), “[...] a organização das unidades temáticas se baseia na compreensão de que o caráter lúdico está presente em todas as práticas corporais [...]”.

Durante a disciplina de Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental, notamos que alguns estudantes não participavam das aulas de Educação Física Escolar. Nessa disciplina, porém, também observamos a prática pedagógica diferenciada de um professor, que no planejamento já indicava para um processo de ensino e aprendizagem lúdico. Diante disso, buscamos identificar, classificar e mostrar como se materializa esse impulso lúdico.

Para tanto, o planejamento da aula é voltado para o seu principal personagem: o estudante. Sem a presença dele, não existiria escola, muito menos planejamento. Então, o bom planejamento busca se adapta à realidade do seu público, a fim de que os estudantes participem com espontaneidade do processo de construção do conhecimento. Moreira (2004, p. 22) afirma que “[...] o princípio da inclusão não deve desconsiderar as dificuldades dos estudantes, mas sim fazer com que todos sejam importantes na aula e principalmente que se sintam bem”.

Diante disso, o presente estudo busca responder a seguinte questão: como as práticas lúdicas nas aulas de Educação Física Escolar, no ensino remoto, contribuem para a integração dos estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental? Dessa forma, o objetivo geral é analisar como as práticas lúdicas, em aulas de Educação Física Escolar, no ensino remoto, contribuem para a integração dos(as) estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. Cumpre destacar que, em 2020, no Brasil e no mundo, as aulas presenciais foram suspensas devido à pandemia da Covid-19, doença causada por um novo coronavírus. Essa realidade direcionou o desenvolvimento da pesquisa para um novo contexto no âmbito educacional: o ensino remoto.

A escola é um ambiente heterogêneo em que as diferenças se fazem presentes numa constante quanto ao nível social, econômico, gênero, desejos e metas. Nesse sentido, este estudo pode contribuir para a prática de outros docentes que buscam construir aulas de

Educação Física Escolar integradoras, bem como para a elaboração de outras pesquisas sobre o assunto.

BASES EPISTEMOLÓGICAS: DIÁLOGOS COM A TEORIA DO CONHECIMENTO

Práticas lúdicas nas aulas de educação física escolar

As práticas lúdicas visam despertar nos praticantes prazer, diversão, inovação cultural, assegurando motivações para ser possível estimular a participação dos(as) estudantes nas aulas.

Explorando o sentido e significado dessas práticas com dimensões livres nas quais as regras e normas são determinadas pelo conjunto dos praticantes, superando a exaltação a competitividade e/ou o rendimento com caráter de exclusão.

Conforme afirma Pinto (2007), o lúdico não é pré-determinado, surge da curiosidade, do interesse e da motivação, (re)criando o que os brincantes vivenciam.

Nesse sentido, dialogando com as ideias desse autor, destacamos as ideias centrais de Schiller (1995), nas quais enfatizam o lúdico como um impulso resultante do impulso racional e o impulso sensível. Podemos afirmar que essas duas forças subjetivas nos impulsionam à expressão da ludicidade. O impulso sensível é constituído pelas emoções da corporeidade humana e/ou de sua natureza sensível.

Matéria, não significa, aqui, senão modificação ou realidade, que preencha o tempo. Este impulso exige, portanto, que haja modificação, que o tempo tenha um conteúdo. Este estado do tempo meramente preenchido chama-se sensação, e é somente através dele que se manifesta a existência física (Schiller, 1995, p.63).

O impulso racional expresso pela multiplicidade humana depende da personalidade. De acordo com Schiller (1995, p.65):

O segundo impulso que pode ser chamado de impulso formal, parte da existência absoluta do homem ou de sua natureza racional, e está empenhado em pô-lo em liberdade, levar harmonia à multiplicidade dos fenômenos e afirmar sua pessoa em detrimento de toda alternância do estado por não poder ser a pessoa, enquanto unidade absoluta e indivisível, estar jamais em contradição consigo mesma, por sermos nós mesmos em toda a eternidade, o impulso que reclama a afirmação da personalidade jamais pode exigir algo diferente daquilo que tem de exigir por toda a eternidade [...].

Os dois impulsos buscam objetos diferentes. Em relação ao impulso sensível, opera-se modificação e que o tempo tenha conteúdo. Em relação ao impulso formal o tempo é suprimido, e não se opera modificação (Schiller, 1995, p. 67).

Como destaca o referido estudioso, a unidade desses dois impulsos gera o impulso lúdico, o qual se direciona, portanto, a suprimir o tempo no tempo, a unir o devir ao ser absoluto, a modificação à identidade.

Nestas perspectivas, é possível afirmar que esta unidade permite a afirmação do caráter pessoal do ser humano. O lúdico busca a harmonia entre o impulso sensível e o impulso racional, o que suscita a plenitude humana (França, 2008, p. 43).

Dialogando numa perspectiva de plenitude crítico-reflexiva, França (2008), apoiada nos estudos Schiller (1995) e de Santin (1996), concebe a ludicidade como a busca da harmonia entre a razão e a sensibilidade. A autora afirma que a ludicidade não pode, assim, “ser definida pelas palavras e, sim, vivenciada em determinadas situações geradas pela imaginação de cada um, livre de pura aparência, anunciando a vontade de querer fazer, de querer estar e de querer participar” (França, 2008, p. 80).

A ludicidade se expressa de dentro para fora quando estimulada para se concretizar (Falcão, 2002).

Nessa perspectiva, podemos inferir que a prática docente se constitui num ensaio ético e estético com os outros e com o mundo, na medida em que busca a apropriação da cultura elaborada e, ao mesmo tempo, leva em consideração a influência dinâmica das sensações e dos afetos no jogo de ensinar e aprender. Aí identificamos o impulso lúdico, o qual, na busca da harmonia entre as exigências da racionalidade (impulso formal) e os interesses dos sentidos (impulso sensível), imporá necessidade ao espírito, física e moralmente, a um só tempo (Morin, 2000 *apud* França, 2008, p. 46).

A Educação Física é fundamental para desenvolver o processo educativo como um todo. Desta forma, uma prática de Educação Física de qualidade deve abranger as diferentes dimensões, tanto conceituais, procedimentais e atitudinais, com uma grande variedade de práticas estimulantes e desafiadoras. Nesta dimensão, amplia-se e qualifica-se a participação dos(as) estudantes em aula, pois, segundo Darido e Souza Junior (2007, p. 18), “[...] para facilitar a adesão dos alunos às práticas corporais seria importante diversificar as vivências experimentadas nas aulas para além dos esportes tradicionais (futebol, voleibol ou basquetebol)”.

Temos consciência de que estivemos diante de amplas dimensões do universo escolar que nos impulsionou a adentrar numa descoberta nutrida de incertezas e certezas. Mas, rica em desafios, alegria e satisfação. Uma experiência acadêmica que ampliou o horizonte lúdico e integrador do processo de ensino-aprendizagem em aulas de Educação Física Escolar.

Base Metodológica da Pesquisa: Caminhos e Descobertas

Esta pesquisa, de caráter qualitativo, toma os pressupostos etnometodológicos para sua materialidade científica. Isso se registra pelo fato de que, conforme Coulon (1995, p. 30), “[...] a etnometodologia é a pesquisa empírica dos métodos que os indivíduos utilizam para dar sentido e, ao mesmo tempo, realizar as suas ações de todos os dias: comunicar-se, tomar decisões e raciocinar”. O autor afirma ainda que

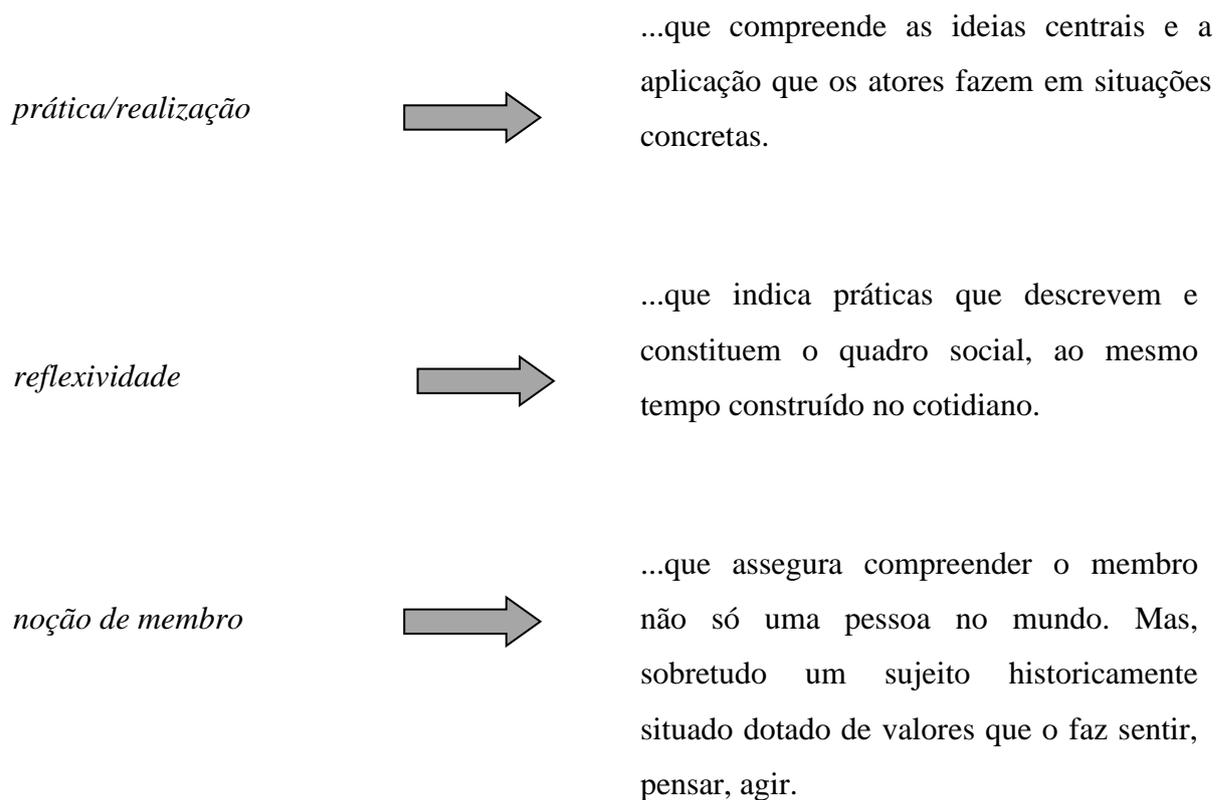
A palavra etnometodologia não deve ser entendida como uma metodologia específica da etnologia ou uma nova abordagem metodológica da sociologia. Sua originalidade não reside aí, mas em sua concepção teórica dos fenômenos sociais. O projeto científico dessa corrente é analisar os métodos - ou se quisermos, os procedimentos - que os indivíduos utilizam para levar a termo as diferentes operações que realizam em sua vida cotidiana. Trata-se da análise das maneiras habituais de proceder, mobilizadas pelos atores sociais comuns a fim de realizar suas ações habituais (Coulon, 1995, p. 15).

Entendemos, assim, a etnometodologia como uma perspectiva metodológica com potencialidade de contribuir para identificar e analisar as experiências vividas pelos participantes do estudo, possuindo, portanto, aplicabilidade no campo da Educação Física Escolar. Corroborando com esta posição, França (2003, p. 85) escreve que esta perspectiva metodológica “tem aplicabilidade no campo da Educação e, também, realizações de estudos na área da Educação Física, Corporeidade e Lazer”. A autora afirma, ainda, que a etnometodologia se constitui

[...] numa perspectiva desveladora do mundo vivido, e seus princípios para compreender, comentar, analisar, interpretar, apreendendo os fenômenos a partir das interações com e no social, possibilitando a compreensão dos nexos inerentes necessários ao olhar e ler o mundo (França, 2003, p. 85).

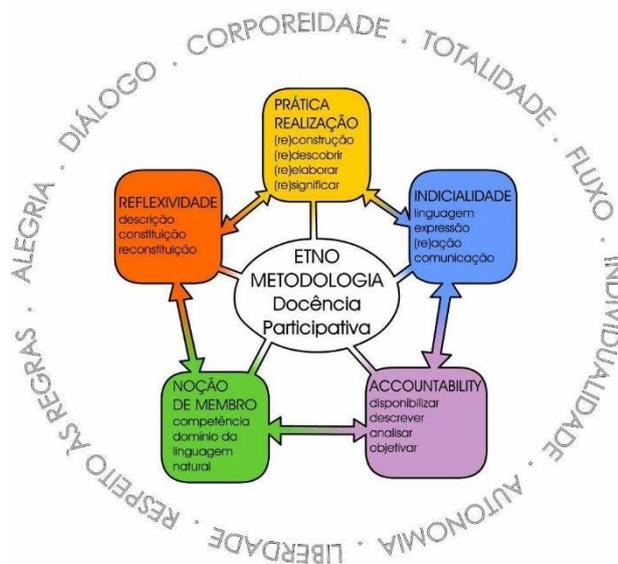
Em seus estudos com objeto corporeidade - lazer - educação, a citada pesquisadora escreve, com base nos estudos de Coulon (1995), que os conceitos-chave na etnometodologia caracterizam-se pela prática, realização; indexalidade, indicialidade; reflexividade; accountability e noção de membro.

Tomando a natureza do objeto, o eixo norteador da problemática e as ações intencionais dos objetivos deste Trabalho de Conclusão de Curso, optamos por três dos conceitos-chave etnometodológicos pela convicção que estes desvelam, a partir das narrativas dos atores e pelas características do universo de pesquisa, a saber:



Fonte: França (2003).

Abaixo, apresentamos o esquema elaborado pela estudiosa França (2008) que, ao relacionar os conceitos-chave da etnometodologia com os princípios constitutivos da prática docente expressa com ludicidade, nos favorece compreender as estreitas relações e propósitos desses conceitos-chave na perspectiva de uma pesquisa qualitativa.



Fonte: França (2008).

Neste contexto, para analisar como a prática lúdica nas aulas de Educação Física Escolar contribui para a integração dos(as) estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental, os conceitos-chave *prática/realização* e *reflexividade* contribuirão, significativamente para desvelar os nexos e conexos que contornam o estudo o que foi possível “adentrar na práxis e revelar de que forma os indivíduos vão dando sentido e significado aos objetos, pessoas e símbolos com os quais constroem seu mundo social” (Garfinkel, 1967 p. 31, *apud* França, 2003, p. 86).

Universo De Pesquisa - O Fluir No Chão Escolar

A vontade político-educacional de contribuir com o chão da escola, especificamente a escola pública, nos motivou escolher como universo de pesquisa a Escola José Joaquim de Lima, da Rede Municipal de Riacho das Almas – PE, a qual localiza-se na Zona Rural daquele Município, na comunidade de Trapiá.

A escola, universo da pesquisa, funciona nos três turnos, oferecendo o Ensino Fundamental, segunda etapa da Educação Básica, e a modalidade da Educação de Jovens e Adultos (EJA). As fases do Ensino Fundamental são divididas em: anos Iniciais, do 1º ao 5º ano, e anos finais, do 6º ao 9º ano (Brasil, 2017). A EJA é uma modalidade que se configura como alternativa para atender os indivíduos que por motivos diversos não frequentaram a escola na idade própria (Santos, 2017).

O nível social dos(as) estudantes, segundo a documentação da escola, é classificado como baixo. É importante informar que a comunidade não oferece espaços públicos apropriados, além da escola, para práticas de esporte e lazer.

Importante salientar que, a presente pesquisa foi realizada durante o cenário de Pandemia do Novo Coronavírus, por isso, as aulas, que antes aconteciam presencialmente, ocorreram remotamente. Essa mudança teve que acontecer de forma rápida e inesperada, representando um desafio para os professores e estudantes. Apesar disso, foi possível sistematizar práticas lúdicas nas aulas de Educação Física.

Participante Da Pesquisa - Diálogos E Narrativas

O quadro abaixo expõe os critérios e as motivações da escolha do participante da pesquisa:

CRITÉRIOS	RAZÕES DA ESCOLHA
1. Ser docente no universo escolhido.	O professor tem reconhecimento pela sua prática propositiva na perspectiva de o processo ensino-aprendizagem de forma em que os(as) estudantes participam das decisões sobre este processo de ensino-aprendizagem.
2. Ser docente com uma prática educativa que busca a transformação social.	Pelo fato de que identificamos, que o docente, adota o planejamento participativo e tem uma prática diferenciada abordando temáticas a partir dos eixos da Educação Física Escolar.
3. Docente que toma por base os fundamentos básicos das práticas lúdicas.	O docente expressa, em suas decisões didático-pedagógicas, o lúdico como expressão da subjetividade dos(as) estudantes, e as práticas orientadas pelos pressupostos integrador, prazeroso, solidário, dentre outros.
4. Ser professor com formação inicial na Educação Física.	O docente é formado pelo Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE.
5. Aceitar participar da pesquisa.	Logo após o primeiro contato com o referido docente, ele concordou em

	participar, preenchendo e assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) - resolução 466/12. (anexo 1).
--	--

Procedimentos E Instrumentos Etnometodológicos

1. Realizamos um contato à escola, mediante um telefonema, para solicitar anuência para realização do projeto de pesquisa, como também, solicitar autorização para fazer contato com o docente de Educação Física;
2. Realizamos, de forma virtual, a conversa inicial com o docente para expor a pesquisa e combinarmos dia, hora e local para a realização da entrevista narrativa;
3. Enviamos, por e-mail, o TCLE - resolução 466/12. O qual devidamente preenchido e assinado pelo referido docente.

Instrumentos

Utilizamos, como instrumento de coleta, a **observação participativa**, que, segundo França (2003, p. 35), “garante obter dados significativos para melhor compreensão e análises do que se expressa no real concreto social, com expressividades lúdicas nos ciclos educativos.” Conforme a autora, a relevância do instrumento reside na inovadora estratégia de “olhar e escutar o processo de ensino-aprendizagem considerando o contexto real vivido e, assim, subsidiar estudos e pesquisas na perspectiva da educação como prática da liberdade” (França, 2003, p. 35).

Materializou-se de forma virtual, durante as aulas de Educação Física, por meio das tarefas da disciplina, enviadas aos(as) estudantes pelo professor. Quando os(as) estudantes terminavam as tarefas, retornavam-nas para o professor. Todo o processo de observação ocorreu via aplicativo, seguindo a recomendação da Secretaria de Educação do Município de Riacho das Almas–PE, devido à pandemia da COVID-19.

É importante ressaltar que, a observação se configurou em participativa pelo fato de que, durante a aula, para além de olhar e escutar o processo, o pesquisador “busca certos acontecimentos específicos com a possibilidade de se obter a informação na ocorrência espontânea do fato” (Queiroz, 2007, p. 277).

Para as anotações, durante a observação participante, tomamos como referência o Texto Didático Norteador (TDO), publicado por França (2020). E, logo após a aula, realizamos uma conversa com o docente sobre o desenrolar das mesmas.

Além da observação participativa, utilizamos a **entrevista narrativa**. Como escreve Jovchelovitch e Bauer (2002, p.93), esse tipo de entrevista “encoraja e estimula o entrevistado a narrar a história de algum acontecimento importante de sua vida num determinado contexto social”. Destacamos a importância da entrevista narrativa, portanto, por entendê-la como representativa estratégia de pesquisa sobre a realidade vivida, esclarecedora e reflexiva.

Neste sentido, França (2020, p.15) afirma que:

[...] depoimentos, narrativas, exemplos, constatações e propostas de uma trajetória construída por saberes necessários capazes de contribuir para uma prática educativa transformadora, crítica, humanizada que ensina aos(as) leitores(as) a cultivar valores que, sem medo, com ousadia, com indignação, com esperança, com autonomia, surgem ao longo de cada capítulo. Valores inspiradores em ideias e atitudes comprometidas com o universo socioeducacional que se colocam frente as grandes e inúmeras problemáticas tratadas em cada (con)texto apresentado com atualidade, aiosidade, provocação, coragem e, eminentemente, com caráter político-crítico-esperançoso.

A entrevista narrativa foi composta por duas perguntas a respeito da metodologia abordada, nas aulas de Educação Física Escolar, ministrada pelo ator escolhido. Para orientar a entrevista narrativa, tomamos por base o TDO, publicado por França (2020).

Todo processo etnometodológico de coleta de dados foi realizado com uma duração de 2 meses, com início em setembro de 2020 e término em outubro de 2020.

Análises e Discussões: Resultados Alcançados

O processo de observação participativa, das aulas remotas de Educação Física Escolar do professor, demonstrou que elas foram compostas pelos seguintes eixos temáticos: Dança, Jogos, Esporte, Luta e Ginástica. Na metodologia, o professor orientou a turma com a entrega de textos didáticos, constituídos por bases históricas e fundamentos dos eixos abordados. Com propositura de práticas revestidas de caráter lúdico, na turma, eram afloradas uma participação com engajamento.

Nesta discussão, retomamos o diálogo com França e Machado (2010, p. 13), quando afirmam que esta participação implica “[...] assumir responsabilidade por agir com empenho, competências e dedicação visando promover os resultados propostos e desejados. Portanto, é muito mais que adesão, é empreendedorismo”.

Ao final das atividades propostas, o professor apresentava três perguntas aos(as) estudantes para serem respondidas e devolvidas após 8 dias.

É importante trazer nesta discussão o Coletivo de Autores (1992) a respeito do tempo pedagógico que se amplia pela solicitação realizada pelo professor. A turma continua a refletir e estudar os conteúdos, durante o tempo, para além do horário da aula.

Toda essa dinâmica, conforme escrevemos, ocorreu via aplicativo *WhatsApp*. No trecho a seguir, da entrevista narrativa, o professor relata bem como isso é feito.

[...] através de aulas, via WhatsApp, né? Aulas on-line e, também o Google Meet. É... foram as duas ferramentas que eu encontrei para despertar a ludicidade do meu aluno, onde eles têm que ler textos; eu coloco vídeos expositivos também; às vezes, temos aulas ao vivo também, né?

As práticas realizadas pelo professor remetem ao conceito-chave prática/realização da etnometodologia, ao contextualizar metodologicamente o sentido para a realidade dos(as) estudantes, provocando ensino e aprendizagem como resultado de um processo de (re)construção, (re)descobrimto, (re)elaboração e (re)significado no dia a dia da prática educativa como espaço de transformação.

Nesse cenário de buscas e construções coletivas, sistematiza os eixos temáticos da Educação Física Escolar numa perspectiva crítico-reflexiva-participativa ao contexto social dos envolvidos no processo, situando as propriedades de práticas expressas com ludicidade.

Dentre as propriedades de uma prática expressa com ludicidade, destaco nesta discussão: a totalidade, a territorialidade e a cultura do lugar. (França, 2019).

Nesse contexto, enfatizamos essas propriedades na fala do ator entrevistado quando ele afirma:

[...] sempre no final das aulas eu peço pra que, depois de demonstrar alguns exercícios, né, alguns movimentos corporais, eu peço pra que eles gravam um pequeno vídeozinho deles, executando alguma atividade dentro da sua própria casa, né? E aí, eu peço pra que eles implementem alguns equipamentos, alguns instrumentos que sejam improvisados mesmo da casa deles.

O prazer, a motivação que sentem e a espontaneidade em participar das aulas demonstram o conceito-chave reflexibilidade, pois este representa um modo não verbal de expressar um código (França, 2003). Sendo esse, portanto, o conceito-chave que mais ficou evidente nas observações.

É um processo que materializa dinâmicas desafiadoras e estimulantes, adentrando em um universo de possibilidades, de construções e reconstruções, indo do Real concreto ao imaginário.

As práticas propostas tanto pelo professor quanto pelos(as) estudantes tomavam como norte a (re)criação de novas dinâmicas, considerando a realidade social do coletivo.

O professor nos mostra isso ao externar:

[...] eu vou colocando dinâmicas pra eles. Eles gostam muito de ser desafiados e de tá sempre improvisando com equipamentos da casa deles e é a assim que a aula acontece. [...] pedem pra que eu coloque atividades um pouco mais difícil. E aí, as aulas vai acontecendo, eu vou colocando dinâmicas pra eles.

Apreendem-se com qualidade, prazer, cooperação, alegria, liberdade, consciência e respeito às regras, sem exaltação e submissão (França, 2008).

Dizem que estão gostando muito da aula, que estão se divertindo [...].

Conseguimos identificar a construção do conhecimento a partir da práxis expressa com ludicidade, ou seja, uma práxis cheia de alegria, prazer e liberdade. Diante disso, cumpre resgatar França (2008, p.35) quando afirma que:

A prática docente expressa com ludicidade, na medida em que ela se relaciona com aspectos volitivos de ações desejadas, favorece o estabelecimento de vínculos afetivos entre os envolvidos, enquanto ensinam e aprendem, o experienciar de ações especialmente humanas, como brincar, simular, fantasiar e divertir-se, sem esquecer, contudo, a consideração dos condicionantes sócio-históricos que influenciam sobremaneira o processo educativo.

Nesse viés, inferimos ser possível, aulas de Educação Física Escolar, no ensino remoto, criar um ambiente alegre, motivador, descontraído e de conhecimento, constituindo alternativas pedagógicas e contribuindo para a integração dos(as) estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental.

Considerações Finais

Abrimos este momento de reflexões para fechar o trabalho, no que foi possível construir, e abrir possíveis proposições investigativas a partir desta.

Nesta pesquisa, tivemos o objetivo de analisar como as práticas lúdicas, no ensino remoto, contribuem para a integração dos(as) estudantes nas aulas de Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental. Esse objetivo instigou a realização de um estudo inserido num universo qualitativo, que viabilizou descobertas sobre as práticas lúdicas na Educação Física Escolar no ensino remoto. Tematizar as práticas lúdicas foram um desafio, no entanto, também foi prazeroso e de rico aprendizado.

As práticas lúdicas nas aulas de Educação Física, no ensino remoto, se constituem em alternativas pedagógicas e contribuem para a integração dos(as) estudantes, quando, são

planejadas de forma participativa, respeitando o contexto sócio-educativo-cultural em que se inserem, garantindo as propriedades como a totalidade, a territorialidade, a participação com engajamento, propriedades inerentes às práticas lúdicas. Isto é, quando construídas coletivamente com os(as) estudantes tanto na elaboração e execução quanto na sistematização do planejamento.

O ator participante desta pesquisa expressa, em suas aulas de Educação Física Escolar, a concreta possibilidade de criar um ambiente alegre, motivador, descontraído, repleto de conhecimento e práticas lúdicas integradoras. Como vimos, as práticas realizadas pelo professor remetem ao conceito-chave prática/realização da etnometodologia, ao contextualizar as aulas, trazendo sentido para a realidade dos(as) estudantes, para os processos de ensino e aprendizagem dinâmicos, desafiadores e singulares.

Neste contexto, nossa perspectiva é que o presente estudo contribua para futuras pesquisas em que as práticas lúdicas estejam no foco central das descobertas.

Referências

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação (MEC), Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação infantil**, 1998. Disponível em: <http://302284.vilabol.uol.com.br/pcn-inf.htm#1-6>. Acesso em: 5 nov. de 2017.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- COULON, Alain. **Etnometodologia e Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
- DARIDO, Suraya Cristina; SOUZA JÚNIOR, Osmar Moreira. **Para ensinar educação física: possibilidades de intervenção na escola**. Campinas, SP: Papyrus, 2007.
- FALCÃO, José Luiz Cirqueira. Ludicidade, jogo, trabalho e formação humana: elementos para a formulação das bases teóricas da 'ludocapoeira' In: BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- FRANÇA, Daise. **A Prática Docente Expressa com Ludicidade: um repensar sobre as regras do jogo educativo na escola pública**. 2008. Tese de Doutorado. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2008.
- FRANÇA, Tereza Luiza de. Educação para e pelo Lazer. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho (Org.). **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí: Ed. UniJUÍ, 1999. (Coleção Educação Física).
- JOVCHELOVITCH, Sandra; BAUER, Martin. Entrevista Narrativa. In: BAUER, Martin & GASKELL, George (org). **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som – um manual prático**. 3.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- MACHADO, Lizandre. **Docência na pós-graduação em educação: Repercussões da prática docente participativa na formação do pesquisador**. 2014. Dissertação de Mestrado. Programa

de Pós-Graduação em Educação, Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco. Recife.

MAZINI FILHO, Mauro Lúcio et al. A importância das aulas inclusivas de Educação Física para os portadores de deficiência. **Revista Digital** - Buenos Aires, ano 14, n.139, p. 1-1, - dic. 2009. Disponível em: < <http://www.efdeportes.com/efd139/aulas-inclusivas-de-educacao-fisica.htm>> Acesso em: 06 nov. 2017.

MOREIRA, Evandro Carlos, (org.). **Educação Física Escolar: desafios e propostas**. Jundiaí, SP: Editora Fontoura, 2004.

QUEIROZ, Danielle Teixeira, Vall Janaina, Souza AMA, Vieira NFC. **Observação participante na pesquisa qualitativa: conceitos e aplicações na área da saúde**. 2007 Disponível: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2020779/mod_resource/content/1/Observa%0B%C3%A7%C3%A3o%20Participante.pdf, 2020. Aceso em: 29 mar. de 2021.

PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães. **Vivências lúdicas no lazer: humanização pelos jogos, brinquedos e brincadeiras**. In: Marcellino, Nelson Carvalho (Org). **Lazer e cultura**. Campinas: Alínea, 2007, P. 171-193.

ROMERA, Liana Abraão. Lúdico, educação e humanização: uma experiência de trabalho. In: Marcellino, Nelson Carvalho. (Org). **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí: Inijui, 1999.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre: Edições EST/ESEF-UFGS, 1996.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem: numa série de cartas**. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda, 2002.