



LUDICIDADE E EDUCAÇÃO PSICOMOTORA: CONTRIBUIÇÕES DE UM ESTADO DO CONHECIMENTO PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Playfulness and psychomotor education: contributions of a state of knowledge to school Physical Education classes

Fábio Soares da Costa¹
Daniel Ramos Gomes da Silva²

RESUMO

Esta é uma pesquisa bibliográfica que objetivou compreender o atual estado do conhecimento científico da ludicidade como componente nuclear da educação psicomotora nas séries iniciais do ensino fundamental e, para atingi-lo, utilizou-se das etapas de construção do Estado do Conhecimento, propostas por Morosoni (2015). Foram explorados os bancos de dados: Google Scholar, Scielo, BDTD, Portal de Periódicos da Capes e 48 Revistas Qualis Capes da área da Educação Física. Utilizou-se Bardin (2011) para a análise dos textos, sendo produzidas as categorias: 1) ludicidade e educação psicomotora - possíveis aprendizagens; e 2) o professor e a Educação Física na construção de uma educação psicomotora lúdica. Concluiu-se que uma educação psicomotora lúdica na escola se torna relevante quando o professor de Educação Física planeja, organiza e executa atividades lúdicas voltadas para o desenvolvimento integral dos escolares, utilizando novas metodologias e didática.

ABSTRACT

This is a bibliographic research that aimed to understand the current state of scientific knowledge of playfulness as a core component of psychomotor education in the early grades of elementary school and, to achieve it, it used the stages of construction of the State of Knowledge, proposed by Morosoni (2015). The following databases were explored: Google Scholar, Scielo, BDTD, Capes Journals Portal and 48 Qualis Capes Magazines in the area of Physical Education. Bardin (2011) was used to analyze the texts, with the following categories being produced: 1) playfulness and psychomotor education - possible learnings; and 2) the teacher and Physical Education in the construction of a playful psychomotor education. It was concluded that a playful psychomotor education at school becomes relevant when the Physical Education teacher plans, organizes and performs playful activities aimed at the integral development of students, using new methodologies and didactics.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação Física. Educação Psicomotora. Ludicidade.

Keywords: Learning. Physical Education. Psychomotor Education. Playfulness.

¹ Doutor em Educação pela Escola de Humanidades da PUCRS e Mestre em Comunicação pela UFPI. Professor Adjunto da UFPI e líder do Grupo de Estudos e Pesquisas OBCORPO – Observatório do corpo: mídias, educação e movimento. Teresina – PI, Brasil. E-mail: fabiocosta@ufpi.edu.br ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0790-6916>

² Especialista em Educação Física Escolar pela UFP. Graduado em Licenciatura Plena em Educação Física pela Universidade Estadual do Piauí (2018), Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade Latino Americana (2012). Atualmente é professor - Educandário Santo Elias. Teresina – PI, Brasil. E-mail: daniel.r33@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3309-6873>





1 INTRODUÇÃO

O presente estudo buscou compreender, a partir de uma revisão bibliográfica, do tipo estado do conhecimento (MOROSINI, 2014), o atual contexto acadêmico-científico que envolve a ludicidade como fundamento metodológico da educação psicomotora nas séries iniciais do ensino fundamental. A ludicidade, juntamente com a psicomotricidade, constitui fundamental estratégia pedagógica para o desenvolvimento da criança, principalmente na infância. Desenvolvimento este caracterizado como a percepção do seu estar no mundo a partir do corpo em movimento.

A palavra ‘lúdico’ advém do latim *ludus* que significa brincar. Neste brincar estão inseridos três eixos de organização: os jogos, os brinquedos e o movimentar-se de forma espontânea (RAU, 2013). O lúdico é utilizado como um recurso pedagógico com objetivos educacionais específicos e como um meio eficaz de integração entre os alunos nas diversas atividades realizadas da educação (TEIXEIRA, 2017).

Segundo a etimologia, a palavra psicomotricidade é formada por dois termos de raízes diferentes: a palavra grega *psyché*, traduzida por ‘alma’, e a palavra latina *motorius*, traduzida por quem tem movimento (TOLEDO, 2008). A psicomotricidade auxilia e capacita o aluno para uma melhor assimilação das aprendizagens escolares, por isso procura trazer os seus recursos para dentro da sala de aula, tanto no âmbito da educação quanto da reeducação psicomotora.

Sabendo da relevância do tema em questão para a educação de crianças nas séries iniciais do ensino fundamental, o presente estudo buscou, a partir da escolha do tema, colocar em evidência a importância da ludicidade quando trabalhada pela Educação Física escolar na perspectiva de uma educação psicomotora. Neste itinerário, para Nascimento (2012), a utilização da ludicidade como estratégia de ensino proporciona aos escolares a descoberta de tudo o que está a sua volta, além de contribuir para a socialização e maior motivação para vivenciar o processo de ensino e aprendizagem.

Por este motivo, a preferência em aplicar as atividades lúdicas nas aulas de Educação Física é de grande importância pedagógica e sócio afetiva, visto que estimula a criatividade proporcionando uma aprendizagem qualitativa, partindo de princípios que estimulem o seu desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e psicomotor (AGUIAR, 1998).

No Brasil, a ludicidade possui uma herança cultural construída pelos índios e escravos, e muitos dos jogos e brincadeiras são usados como recursos de aprendizagem, a exemplo da Corrida de Saci, deixada pelos índios, e Escravos de Jó (pular corda de origem africana) que é legado de nossos ancestrais (MARTINS, 2007).

Para Santos (2017), a ludicidade como prática pedagógica, tem por objetivo identificar como a ação lúdica atua na aprendizagem e como o professor de Educação Física atua, de que forma utiliza metodologicamente esse recurso nas aulas, pois, com sua utilização em jogos e brincadeiras, em diferentes situações, estimula a aprendizagem específica dos alunos.

Ao pensarmos em educação psicomotora e lúdica, percebemos que as mesmas precisam ser selecionadas, planejadas e organizadas visando uma aprendizagem específica, pois é dessa forma que ela atua. Segundo Teixeira (2017, p.15),



as atividades recreativas devem ser selecionadas, pensando que é a criança que constrói o próprio movimento a partir de estímulos do seu meio, a partir das estruturas psíquicas que já possui, como também da sua prática pessoal de sua exploração, buscando soluções para problemas do movimento.

Com isso, o objetivo deste trabalho se estabeleceu em compreender o atual estado do conhecimento científico da ludicidade como componente da educação psicomotora nas séries iniciais do ensino fundamental e suas relações com a Educação Física na escola.

2 MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia escolhida e desenvolvida para a realização desse estudo foi de uma revisão bibliográfica, a partir da construção do estado do conhecimento científico proposto por Morosini e Fernandes (2014) e Morosini (2015). Sobre este método de pesquisa, as autoras esclarecem que o estado do conhecimento se dá por identificar, registrar, categorizar e fazer sínteses de textos científicos de áreas específicas.

O estado do conhecimento possibilita uma visão ampliada e atual dos movimentos da pesquisa ligados ao objeto da investigação que pretendemos desenvolver (MOROSINI, 2014). Dessa forma, este conjunto metodológico nos proporciona objetividade e nos aponta novos caminhos seguros a ser seguidos dentro da pesquisa qualitativa bibliográfica.

Como fundamento para esse método de investigação, aponta-se dois artigos científicos, intitulados “Estado do conhecimento e questões do campo científico” e “Estado do conhecimento, conceitos, finalidades e interlocuções” ambos das professoras Dra. Marília Costa Morosini e Dra. Cleonice Maria Barboza Fernandes. Dessa forma, este fundamento nos possibilitou ter melhor entendimento e clareza para a escolha desse método de estudo e pesquisa.

Para desenvolver o processo de categorização e organização dos trabalhos, realizou-se uma leitura exploratória de artigos estabelecendo critérios e maior ou menor relevância (LOVITS, 2005). Aqueles com pertinência ao tema foram lidos na íntegra, fichados, organizados, sistematizados e sintetizados, resultando na construção de um banco de textos com dez produções científicas. A partir do estudo e análise destas produções, categorias de análise foram construídas e desenvolvidas para a compreensão do estado do conhecimento proposto.

Nesta perspectiva, o percurso metodológico desenvolvido foi adaptado do caminho proposto por Morosini (2015) e se constituiu das seguintes etapas:

- Identificação da temática da tese ou da dissertação, com clarificação da pergunta de partida, e das palavras-chave ligadas ao tema;
- Leitura e discussão sobre produção científica (artigos, teses, dissertações)
- Leitura fluente do corpus de análise para a identificação dos textos;
- Construção da bibliografia anotada e sistematizada;
- Proposição de possíveis categorias, a partir da análise de conteúdo (BARDIN, 1979)
- Redação de texto, seguindo as normas de um artigo.



3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na etapa inicial, após a escolha do tema, utilizou-se os descritores: ludicidade e educação psicomotora. Estes descritores foram utilizados em todas as fases da pesquisa exploratória e em todas as bases de dados, notadamente, para que fosse construída uma análise segura do que queríamos e que fosse fiel ao tema proposto pela pesquisa.

Neste sentido, seguiu-se rigorosamente as fases metodológicas da construção do estado do conhecimento (MOROSINI, 2015). Nos dias 02 e 03 de novembro de 2020, realizou-se a primeira etapa com a seleção dos textos científicos, levando em consideração os textos escritos nos últimos 5 anos nas principais bases de dados.

Posteriormente, desenvolveu-se a consolidação dos descritores em bancos de dados eleitos: Google Scholar, Scielo, Biblioteca do IBICT, Portal de periódicos da Capes e em 48 revistas Qualis Capes de Educação Física, totalizando 2.426 trabalhos científicos encontrados nas referidas bases de dados.

Sabe-se que nessa fase ainda há as impressões pessoais dos pesquisadores sobre a temática. Nessa perspectiva, Morosini (2015) propõe uma ruptura de pré-conceitos. Essa ruptura se dá pelo o afastamento dos conceitos prévios sobre o tema, que nos dão falsas evidências sobre a temática.

A partir dessa quebra dos pré-conceitos, inicia-se a fase de identificação dos textos que mais se adequam ao tema proposto. Foram selecionados dez textos, levando em consideração a existência dos descritores no título da produção, no resumo e nas palavras-chave, priorizando-se a leitura flutuante a partir desta ordem.

Nos dias 2 e 3 de novembro de 2020 explorou-se a base de dados da Scielo - Scientific Electronic Library Online e o Google Scholar. Na base de dados da Google Scholar encontrou-se 2.345 trabalhos, sendo selecionados sete destes. Dos sete trabalhos, quatro eram artigos e três TCC. Na Scielo encontrou-se quinze trabalhos sendo que nenhum foi selecionado pois não se adequavam totalmente aos descritores da pesquisa e aos nossos critérios de pertinência para compor o conjunto final de produções.

No dia 03 de novembro de 2020 explorou-se 48 revistas científicas da área da Educação Física. Das produções investigadas, três foram selecionadas: um artigo da Revista de Temas de Educação Física Escolar, um artigo da Revista Motricidade Humana, e um artigo da Revista Lúdica Pedagógica. Ainda no dia 03 de novembro de 2020, explorou-se a Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), e encontrou-se dez trabalhos, todavia, nenhum foi selecionado pois, após análise dos textos, não apresentavam conteúdos de base conceitual e discursiva para o desenvolvimento dos descritores do tema proposto.

No dia 03 de novembro de 2020 explorou-se o Banco de Teses e Dissertações e o Portal Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, inserindo o descritor tanto na pesquisa básica quanto na pesquisa avançada. Nesta incursão, encontrou-se oito trabalhos científicos, contudo, nenhum deles foi selecionado. Neste contexto,



a seguir estão relacionados os trabalhos selecionados para o desenvolvimento das categorias de análise dos resultados.

Quadro 1 – Relação de obras que compõem o estado do conhecimento sobre ludicidade, educação psicomotora e suas relações com a Educação Física escolar. Teresina-PI, 2020.

Nº O R D E M	TIPO DE PRO- DU- ÇÃO	AUTORES	TÍTULO	ANO	INSTITUIÇÃO
1	TCC	Iara Alves dos Santos	Ludicidade no processo de aprendizagem: relato de experiência da prática de ensino sobre o lúdico nas aulas de Educação Física	2017	UNB
2	Artigo	Diego Passos dos Anjos	O lúdico como instrumento de aprendizagem na Educação Física escolar nos anos iniciais	2018	UNI FACVEST
3	Artigo	Arão Davi Oliveira; Carmelinda Atienza; Elza Flauzina Barbosa; Rosileia Dias Galvão	A importância do educar e do brincar para o desenvolvimento psicomotor	2019	FCG
4	TCC	Amanda Ferreira Segovia	A ludicidade no desenvolvimento motor da criança na educação infantil: a percepção do professor	2019	UNI CEUB
5	Tese	Jean Cesar Andrade de Souza; Amanda Cunha dos Santos; Joana Roseli Andrade de Souza	Psicomotricidade: alfabetização e letramento por meio do movimento	2017	UNICRUZ
6	Artigo	Aline Ferreira Santos	O lúdico e a prática pedagógica na educação infantil	2019	ANHAN-GUERA
7	Artigo	Kelly Lúcia Alves Lemes de Faria; Tatiane Daby de Fátima Faria Borges; Deivid de Oliveira Barbosa; Pollyana Abadia Vargas; Charles Magalhães de Araújo; Maria Juliana Dias	A relevância da psicomotricidade e do profissional de Educação Física na educação infantil	2017	(FCC)
8	TCC	Juliana Maciel de Souza Silva	Psicomotricidade infantil: a arte de brincar e aprender através do lúdico	2017	UNIS
9	Artigo	Sinezia Cristina De Souza Barboza	Psicomotricidade na educação infantil: intervenção em turma de nível III de Natal/RN	2017	FAIARA
10	TCC	Ana Paula Soares Teixeira	A importância do lúdico nas aulas de Educação Física na educação infantil	2017	UNICEUB

Período de produção (2016 – 2020)

Fonte: Pesquisa direta, 2020.



As fases seguintes constituíram-se na formação e desenvolvimento das categorias de análise, ou seja, categorizar e organizar os textos escolhidos, seguindo a fase quatro, proposta por Morosini (2015), que é a construção da bibliografia anotada e da sistematizada. Essa fase é composta pelo resumo do trabalho, seus objetivos e metodologia escolhida para o tratamento dos dados, uma síntese dos resultados e conclusão da pesquisa, palavras-chave relacionadas pelos pesquisadores deste texto e a formação de categorias e subcategorias para a análise do estado do conhecimento da ludicidade e educação psicomotora.

Após a leitura exploratória foi realizada a seleção do material, verificando a relevância dos achados, com o processo exploratório e seletivo dos textos foi possível identificar nos resumos, objetivos e metodologias, resultados e conclusão, com as palavras-chaves, as seguintes categorias: 1) ludicidade e educação psicomotora: possíveis aprendizagens; 2) o professor e a Educação Física na construção de uma educação psicomotora lúdica. Estas categorias se constituem na fase metodológica cinco, proposta por Morosini (2015), adaptada por nós nessa pesquisa. A partir deste momento, desenvolveu-se a análise do conteúdo categorial.

Sobre análise de conteúdo, buscou-se fundamento em Bardin (2011, p. 15), que conceitua a análise de conteúdo como um conjunto de técnicas, não necessariamente um método de estudo e leitura, mas a rigor um instrumento adaptável a um campo de aplicação muito vasto.

Para chegarmos às categorias propriamente ditas percorremos um processo de leitura exploratória e seletiva para análise dos textos, ou seja, um aprofundamento nos textos ou aquilo que Morosini (2015), chama de constituição do corpus de análise, contido na fase três desta pesquisa. Desta forma, embasado nos materiais coletados, os estudos científicos nos possibilitaram chegar nas análises categoriais citadas anteriormente, a seguir, na discussão serão apresentadas sua relevância e contribuições para a Educação Física escolar, sobretudo para uma educação psicomotora e lúdica.

3.1 Ludicidade e educação psicomotora: possíveis aprendizagens

A partir da imersão e da realização de análises mais densas dos textos que constituem essa categoria, percebeu-se a importância de uma estratégia de ensino bem definida e organizada, que visa o desenvolvimento integral dos escolares. Sobre essa integralidade, Almeida (2006) afirma que as atividades lúdicas são aquelas que integram a ação, o pensamento e o sentimento da criança. Então, inicialmente, compreende-se que a importância da ludicidade como estratégia de aprendizagem enxerga a criança como ser que pensa, locomove-se e convive (SANTOS, 2019).

Avançando um pouco mais, Teixeira (2017) relata que a ludicidade contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, perpassando a aprendizagem. Nesse aspecto, os estudos nos revelaram que a aplicação do lúdico para a promoção da aprendizagem da criança é relevante. Segundo Santos (2019), a ludicidade torna-se não somente divertimento ou passa tempo, mas um estímulo no processo de ensino e aprendizagem.

Para uma melhor compreensão desta categoria, Santos (2017) esclarece que a aprendizagem por meio do lúdico acontece na prática prazerosa de atividades e exercícios, e



o professor de Educação Física precisa ser criativo e flexível para propor diferentes atividades sempre visando os fins didáticos.

Sobre esse aspecto, Kishimoto (2005, p. 37), diz que a brincadeira tem uma dupla função e a divide em lúdica e educativa. “Na função lúdica, o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente, na função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e a sua apreensão de mundo”.

Ao longo da pesquisa descobriu-se características peculiares de uma educação psicomotora lúdica que proporcionam um ambiente educativo e de significativa aprendizagem. Não obstante, foi possível compreender que para que haja aprendizagem é preciso proporcionar o desenvolvimento das crianças em seus aspectos motor, cognitivo e afetivo. Desta condição é que se passa a identificar as primeiras contribuições da ludicidade dentro da Educação Física escolar.

Quanto a esta característica, a literatura reforça o entendimento de que o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento integral do ser humano, auxiliando não só na aprendizagem cognitiva da criança, mas nos aspectos afetivos e motores. (PINTO; TAVARES, 2010; GOEDERT *et al.*, 2013).

A variedade de recursos é uma característica da educação psicomotora lúdica na escola. Observou-se nos trabalhos pesquisados que, para um bom desenvolvimento psicomotor, os professores ampliam o leque de possibilidades de atividades lúdicas, embora nem sempre consigam colocá-las em prática, por conta dos recursos e estruturas deficitárias das escolas (OLIVEIRA *et al.*, 2019).

Outra característica própria de uma educação psicomotora lúdica, é o prazer de realizar as atividades através de músicas, danças, jogos e brinquedos cantados. A criança aprende brincando e se divertindo. Em um dos trabalhos selecionados, Santos (2017) defende que para se caracterizar uma atividade como lúdica deve haver liberdade, a criança deve estar aberta para brincar.

Observou-se que na ludicidade as atividades devem ser leves, prazerosas, espontâneas e alegres, próprias ao lazer. Essas atividades devem trazer uma linguagem própria da infância, todavia, devem ser desenvolvidas de forma a serem incorporadas ao aprendizado (OLIVEIRA *et al.*, 2019).

Por fim, mas não menos importante, a intencionalidade é o que melhor caracteriza a aprendizagem psicomotora lúdica. Embora o lúdico seja considerado inerente a homens e animais, Segovia (2019), confirma esse achado afirmando que o lúdico tem um caráter eminentemente educativo, ou seja, seus fins levam a criança a pensar e a desenvolver a curiosidade sobre as coisas.

3.2 O professor e a Educação Física na construção de uma educação psicomotora lúdica

A psicomotricidade se configura como uma ciência relevante para a educação, devido os



estudos teóricos e práticos nessa área. Para Barbosa (2017), notadamente, o processo educativo requer o envolvimento da interatividade humana. Aqui, evidencia-se o papel essencial do professor de Educação Física na ‘construção da base educacional’ do aprendente.

Esta categoria amplia as possibilidades de percepção sobre o aspecto educativo que a educação psicomotora lúdica possui. O conjunto de pesquisas estudado possibilitou evidenciar a importância do professor de Educação Física no contexto educacional, sobretudo, na educação psicomotora e lúdica. Os estudos possibilitaram o entendimento de que a disciplina Educação Física não pode ser colocada na periferia das demais disciplinas obrigatórias da escola, pois a mesma é educativa e seu desenvolvimento tem fundamentos nas percepções de corpo e movimento (SEGOVIA, 2019).

A literatura confirma esse achado, quando Alves (2007) diz que a Educação Física deve ser considerada uma disciplina educativa como outra qualquer, que se preocupa em procurar, e, ao mesmo tempo, em potencializar as capacidades físicas, cognitivas e afetivas das crianças.

Segundo Segovia (2019), a disciplina Educação Física, dentro do contexto educacional, prepara os escolares para uma vivência social mais participativa, a desfrutar de movimentos que usará no seu cotidiano como jogos, esportes, danças e outros movimentos. Essas habilidades acontecem de forma primorosa, quando bem articulada e planejada pelo professor de Educação Física.

Um aspecto relevante nessa categoria, é que a educação acontece nas especificidades e afinidades. De acordo com Faria *et al.* (2017), uma educação psicomotora acontece do mais simples para o mais complexo, nas afinidades sociais, levando em conta as opiniões éticas, a aptidão e o modo de ser de cada aluno.

A respeito do argumento anterior, Werneck (2004, p. 39) alerta que “[...] uma escola de qualidade precisa ser solidária, percebendo as necessidades dos alunos”. Ninguém melhor que o professor, que constrói e é construído pelo cotidiano escolar, para detectar suas necessidades e angústias. O professor participa de uma troca de conhecimentos entre eles em construção.

Outro aspecto pertinente em nossas descobertas é que a metodologia e didática própria são os diferenciais no processo educacional da Educação Física escolar, sobretudo, no que tange ao uso da ludicidade para o desenvolvimento da educação psicomotora. Conforme Faria *et al.* (2017), o professor ensina e aprende - mas não deixa evidente aos estudantes o processo em que ocorre esse plano. Ao brincar, as crianças não percebem que ali há uma educação formal.

Ainda, citando Faria *et al.* (2017), percebe-se que o professor de Educação Física necessita de uma atualização na sua prática docente, diversificação dos métodos e técnicas e planejamento adequado, pois a educação psicomotora lúdica é constituída de atividades motoras que exigem constante reinvenção de sua prática e o mesmo, por sua vez, tem papel primordial na execução de tais atividades, assumindo um compromisso educacional com os aprendentes que é potencializado por uma educação psicomotora lúdica nas aulas de Educação Física na escola.



4 CONCLUSÃO

Diante dos resultados encontrados na investigação, que objetivou compreender o atual estado do conhecimento científico da ludicidade como componente da educação psicomotora nas séries iniciais do ensino fundamental, verificou-se, a partir das categorias de análise, a importância da ludicidade como estratégia pedagógica aplicada no desenvolvimento da educação psicomotora nesta etapa da educação básica, notadamente quando mediada pelas aulas de Educação Física. Também, conclui-se que a bibliografia selecionada, sistematizada e analisada indica a eficácia pedagógica de uma educação psicomotora lúdica para a aprendizagem dos alunos, como avanços em seus aspectos cognitivos, motores e emocionais. Contudo, para que isso aconteça e as atividades pedagógicas contribuam efetivamente no processo de aprendizagem escolar, é preciso que estas atividades pedagógicas sejam bem planejadas e organizadas, potencializando a formação integral dos escolares.

Os achados mais relevantes encontram-se na contribuição que a ludicidade proporciona para o processo de ensino e aprendizagem dos escolares, sobremaneira no desenvolvimento cognitivo, corporal e afetivo destes aprendentes, pois é dessa forma que a educação psicomotora atua. Assim, conclui-se, também, que uma educação psicomotora lúdica tem mais eficácia quando é intencional, ou seja, o “brincar” tem o objetivo de levar a criança a aprender um determinado “conteúdo”.

Quanto aos aspectos educacionais de uma educação psicomotora lúdica, conclui-se que deve haver um olhar mais valorativo tanto para a disciplina Educação Física quanto para o professor de Educação Física, como determinantes para que se tenha uma educação psicomotora completa, pois a educação a partir da ludicidade requer do professor de Educação Física um conhecimento específico das metodologias e didática para o desenvolvimento dessa abordagem.

Neste contexto, entende-se que a aplicação de metodologias adequadas ao desenvolvimento de uma educação psicomotora lúdica é uma questão necessária ao processo educativo, pois, ao orientar, mediar e incentivar o brincar, o jogar, o dançar e o movimentar-se dos aprendentes, o professor não deixa evidente que nessas ações está havendo ensino, nesse sentido as aulas não se tornam cansativas e monótonas, pelo contrário, gera prazer e alegria por parte dos escolares.

O estudo proporcionou refletir sobre a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem motora e integral, ressaltando a importância da disciplina Educação Física e do professor de Educação Física atuando diretamente na base escolar, como também evidenciando que esta disciplina, quando realizada com planejamento prévio, organização e conhecimento específico, consegue se colocar como uma disciplina indispensável ao processo de uma educação psicomotora lúdica.



REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J. S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papirus, 1998.
- ALMEIDA, G. P. **Teoria e prática em psicomotricidade: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis**. V. 2. Rio de Janeiro: WAK Editora, 2009.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARBOSA, S. **Psicomotricidade na educação infantil: intervenção em turma de Nível III**. Natal: Faiara, 2017.
- DARIDO, S. C.; SOUZA JUNIOR, O. M. **Para ensinar Educação Física: possibilidades de intervenção na escola**. Campinas: Papirus, 2007.
- FARIA, K. L. A. L. *et al.* A relevância da psicomotricidade e do profissional de Educação Física na educação infantil. **Revista Saúde e Educação**, Coromandel, v. 2, n. 1, p. 99-115, jan./jun. 2017.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005
- LOVITTS, B. E. How to grade a dissertation. **Academe**, v. 6, n. 91, p. 18-23, 2005.
- MOROSINI, M. C.; FERNANDES, C. M. B. Estado do conhecimento: conceitos, finalidades e interlocuções. **Educação Por Escrito**, Porto Alegre, v. 5, n. 2, p. 154-164, jul./dez. 2014.
- MOROSINI, M. C. Estado de conhecimento e questões do campo científico. **Revista Educação**, Santa Maria, v. 40, n. 1, p. 101-116, jan./abr. 2015.
- NACIMENTO, R. M. *et al.* Lúdico com ferramenta pedagógica no processo ensino aprendizagem. **Revista Perspectivas online: biol. e saúde**, Campos dos Goitacazes, v. 5, n. 2. 2012. Disponível em: http://seer.perspectivasonline.com.br/index.php/biologicas_e_saude/article/view/225/131. Acesso em: 14 nov. 2016.
- OLIVEIRA, A. D. *et al.* A importância do educar e do brincar para o desenvolvimento psicomotor. **Geofronter**, Campo Grande, n. 5, v. 1, p. 135-153, 2019.
- PINTO, C. L.; TAVARES, H. M. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.
- RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.
- SANTOS, A. F. **Ludicidade e educação: o lúdico e a prática pedagógica na educação infantil**, 2019. TCC, 25 f. (Curso de Pedagogia). Faculdade Anhanguera Itapicirica da Serra, 2019.
- SANTOS, I. A. **Ludicidade no processo de aprendizagem: relato de experiência da prática de ensino sobre o lúdico nas aulas de Educação Física**, 2017. TCC, 40 f. (Licenciatura em Educação Física) - Universidade de Brasília, Piritiba. 2017.



SANTOS, A. C.; SOUZA, J. R. A.; SOUZA, J. C. A. Psicomotricidade: alfabetização e letramento por meio do movimento. **Revista Biomotriz**. Cruz Alta, v. 14, n. 2, p. 141-151, jun. 2020.

SEGOVIA, A. F. **A ludicidade no desenvolvimento motor da criança na educação infantil: a percepção do professor**, 2019. TCC, 27 p. (Licenciatura em Educação Física) - Centro Universitário de Brasília – UNICEUB, Brasília, 2019.

TEIXEIRA, A. P. S. **A importância do lúdico nas aulas de Educação Física na educação infantil**, 2017. TCC, 27 p. (Licenciatura em Educação Física) - Centro Universitário de Brasília – UNICEUB, Brasília, 2017.

TOLEDO, S. Psicomotricidade e expressão corporal na educação infantil. In: FERREIRA, C. A. de M.; HEINSIUS, A. M.; BARROS, D. R. **Psicomotricidade escolar**. Rio de Janeiro: Wak, 2008. p. 139-153.

WERNECK, H. **Como vencer na vida sendo professor: depende de você**. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

Submetido em 18/04/2021

Aceito em 13/05/2021

Publicado em 07/2021