

UMA DUAS MEIA E JÁ: A APLICABILIDADE DO LÚDICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO MÉDIO NO MUNICÍPIO DE CAUCAIA

Daniele da Silva Nascimento ¹
Luiza Lúlia Feitosa Simões ²
Maximina Maria Braga Pereira ³
Maria Neurismar Araújo de Souza ⁴
Itamárcia Oliveira de Melo ⁵

RESUMO

O lúdico geralmente está associado a atividades direcionadas para crianças principalmente no ensino infantil e durante os anos iniciais do Ensino Fundamental, já nos anos finais e no Ensino Médio as aulas de Educação Física perdem este aspecto. Cada vez mais voltadas para as práticas esportivas, as aulas de Educação Física do Ensino Médio não têm espaço para as atividades lúdicas e jogos. O objetivo deste estudo foi identificar aspectos lúdicos nas aulas de Educação Física do Ensino Médio e a receptividades dos alunos a esse recurso. Quanto a metodologia, trata-se de um estudo de natureza qualitativa, do tipo exploratório descritivo. Amostra foi composta por nove professores de Educação Física de diferentes escolas da rede estadual de ensino do município de Caucaia-CE. Para a coleta de dados foi utilizado um questionário com quatro perguntas abertas sobre a aplicabilidade do lúdico nas aulas de Educação Física do Ensino Médio. Na pesquisa constata-se que os professores compreendem o conceito de ludicidade como algo que proporciona prazer e diversão, porém o lúdico como ferramenta que facilita o processo educacional ainda não é compreendido e utilizado. Além disso, foi possível perceber que o nível de aceitação de aulas com atividades lúdicas é muito bom, comprovando que é preciso utilizar esse tipo de aula para alcançar mais alunos e conseguir atingir os objetivos propostos para as aulas. É preciso compreender que as necessidades dos alunos vão além de práticas esportivas, a escola é lugar para se evoluir, refletir e tornar-se crítico.

Palavras-chave: Educação Física, Ensino Médio, Lúdico.

INTRODUÇÃO

O conteúdo a ser trabalhado pelo professor de Educação Física durante o Ensino Médio é amplo, rico e diversificado, contudo estudos apontam que ainda prevalecem as práticas

¹ Especialista em Educação Física Escolar pela Universidade Estadual do Ceará - UECE, daniysilvan@hotmail.com;

² Doutoranda do Curso de Pós Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará – UECE. luizalfsimoes@gmail.com

³ Graduanda do Curso de Educação Física pela Faculdade Terra Nordeste - FATENE, bragamaximina@gmail.com

⁴ Especialista em Metodologia do Ensino da Arte, professora da Faculdade Terra Nordeste – FATENE, neurismar.araujo@fatene.edu.br

⁵ Mestranda do Curso de Pós Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará - UECE. Membro do GEPEFE-UECE. itamarciaom@gmail.com

esportivas que em sua maioria estão focadas no desenvolvimento de técnicas e táticas do esporte. De acordo com Cordovil (2015) o conteúdo privilegiado nas aulas é o esporte, em específico, o futsal. Contudo, a não participação ativa do professor no sentido de gerir a aula, assumindo seu papel pedagógico, pode ter colaborado para a compreensão da aula de Educação Física no Ensino Médio como passatempo, recreação, momento de encontro entre os amigos. O fato se reforça na afirmação contida no PCN do Ensino Médio:

Enquanto as demais áreas de estudo dedicam-se a aprofundar os conhecimentos dos alunos, através de metodologias diversificadas, estudos do meio, exposição de vídeos, apreciação de obras de diversos autores, leituras de textos, solução de problemas, discussão de assuntos atuais e concretos, as aulas do “mais atraente” dos componentes limita-se aos já conhecidos fundamentos do esporte e jogo (BRASIL, 2000).

Ao contrário do que se imagina no senso comum, para que o lúdico seja utilizado não se faz necessário o uso de brinquedos, o que traz a ludicidade para as aulas é a postura adotada pelo professor, é a forma como são expostas as condições para a criação do conhecimento. De acordo com Périco (2015) a ludicidade, a princípio, veio unida ao folclore lusitano abrangendo contos, histórias, lendas e superstições, incluindo brincadeiras de rodas e outras atividades próprias da cultura e do contexto em questão.

Quando se utiliza o lúdico nas aulas o objetivo não é apenas o produto final, mas sim todo o processo desde o início até o final. Cada etapa é de suma importância, a vivência com o outro, o conhecimento sobre o que é real e o que é abstrato, a emoção sentida durante aquele momento, a reação que o aluno tem durante a realização da atividade e principalmente o processo ensino-aprendizagem. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2014).

Para Faggion (2011) não é suficiente praticar por praticar, muito menos competir por competir. É preciso discutir com o aluno o porquê da prática da atividade física. Além da ação corporal praticada pelo aluno é necessário que o professor faça com que o aluno tome consciência do que está fazendo, porque está fazendo e para que está fazendo, despertando assim o senso crítico que deve ser o objetivo principal a ser alcançado pelo professor de Educação Física na escola.

A proposta lúdica tem como principal objetivo facilitar a aprendizagem do aluno e mostrar que é possível haver aula rica em conteúdo e de fácil assimilação. Porém a maioria para muitos professores não é tão simples fazer uso dessa metodologia e os professores acabam optando pelos esportes. Júnior (2013) diz que a facilidade do acesso, espaço físico, materiais e

proposta de trabalho mais facilitada aos professores fazem com que as modalidades esportivas tomem a maioria dos momentos das aulas de Educação física.

Diante disso, nos traz preocupação o crescente desinteresse dos alunos pelas aulas de Educação Física na escola, quando se observa que a principal metodologia utilizada pelos professores ainda é direcionada para as práticas esportivas, deixando a desejar nos outros conteúdos o que torna as aulas cansativas e desinteressantes. É necessário que o profissional de Educação Física da escola compreenda o que ocasiona este fenômeno para que possa mudar esta realidade e ofertar aulas de qualidade, e que tenha sentido para os alunos. O objetivo deste estudo foi identificar aspectos lúdicos nas aulas de Educação Física do Ensino Médio e a receptividades dos alunos a esse recurso.

Com o intuito de alcançar esses objetivos, o estudo foi realizado com dez escolas públicas do município de Caucaia com oferta de ensino médio. A amostra foi composta por nove professores de Educação Física que atuam nessas instituições. Os participantes responderam um questionário contendo quatro perguntas abertas sobre a compreensão e a frequência do lúdico nas aulas de Educação Física no Ensino Médio, além de considerações sobre a participação dos alunos nas aulas que utiliza esse recurso.

Após a coleta e análise dos dados, obteve-se entre algumas das respostas, que a maioria dos professores compreendem que a ludicidade está relacionada ao lazer e além disso, a ludicidade é pouco utilizada nas aulas de Educação Física do Ensino Médio apesar de todos os professores relatam boa a excelente participação de seus alunos.

Desta forma, percebemos que não existe um empenho professor em criar aulas atrativas para todos, pois a não participação das alunas nas aulas foi citada pelos professores, logo nota-se que as aulas de Educação Física não estão atendendo as necessidades e interesses dos alunos como um todo, apenas em parte.

METODOLOGIA

Este estudo trata-se de uma pesquisa de campo que de acordo com Marconi e Lakatos (2009) é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimento acerca de um problema para qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese que se queira comprovar, ou ainda descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles.

Quanto a natureza esta pesquisa se caracteriza como qualitativa. Para Guerra (2014) na abordagem qualitativa, o cientista objetiva aprofundar-se na compreensão dos fenômenos que estuda – ações dos indivíduos, grupos ou organizações em seu ambiente ou contexto social –,

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

interpretando-os segundo a perspectiva dos próprios sujeitos que participam da situação, sem se preocupar com representatividade numérica, generalizações estatísticas e relações lineares de causa e efeito.

Com intuito de responder aos objetivos buscou-se realizar um estudo exploratório-descritivo. Para Gil (2007) as pesquisas descritivas são, juntamente com as exploratórias, as que habitualmente realizam os pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática.

Para a coleta de dados foram selecionadas dez escolas públicas do município de Caucaia com oferta de ensino médio. Para que as informações coletadas tivessem maior valor foram selecionadas escolas de diferentes distritos do município. Dados do Censo Escolar 2017 relatam que no município existem 16 escolas estaduais, distribuídas nas zonas urbana e rural.

A amostra foi composta por nove professores de Educação Física que atuam em dez escolas estaduais no município de Caucaia-CE, um dos professores atua em duas das escolas selecionadas. O critério de inclusão foi ter graduação em Licenciatura em Educação Física e estar atualmente ministrando aula nas escolas selecionadas para a pesquisa. O estudo foi realizado nos meses de outubro a novembro do ano 2018.

Os instrumentos utilizados para a pesquisa foram ofício de campo devidamente assinado pela coordenação do curso, carta de anuência direcionada ao diretor da escola, TCLE e questionário contendo quatro perguntas abertas sobre a compreensão e a frequência do lúdico nas aulas de Educação Física no Ensino Médio, além de considerações sobre a participação dos alunos nas aulas que utiliza esse recurso.

Inicialmente foi realizada uma visita para apresentação da pesquisadora na instituição e conhecimento do campo de pesquisa. A segunda visita aconteceu para entrega do ofício de campo e assinatura da carta de anuência pelo diretor da escola e a terceira visita foi para aplicação do questionário com os professores.

Os dados foram analisados em categorias formadas através das informações que mais se repetiram nas respostas da coleta de dados.

DESENVOLVIMENTO

Após a criação e publicação da Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional (LDB) em 1996 nº 9394/1996 (BRASIL,1996) a Educação Física passou a fazer parte do currículo nas escolas, mas apenas em 2001 o termo “obrigatório” foi acrescentado depois do termo “componente curricular”. Porém à Lei nº 10.793, de 1º de dezembro de 2003, assegura que a prática da Educação Física passa a ser facultativa para o aluno que trabalha mais de seis horas

por dia; tenha mais de 30 anos de idade; tenha filhos; for portador de algum problema de saúde, crônico ou temporário; estiver prestando serviço militar (BRASIL, 2003).

As aulas de Educação Física estão cada vez mais ligadas ao esporte e incentivando a busca pelo alto rendimento, tornado por vezes as aulas desinteressantes para os alunos que não possuem tantas habilidades para uma determinada modalidade esportiva. O lúdico está associado a jogos, brincadeiras, interesse, prazer, ajuda a desenvolver a criatividade e proporciona bem-estar aos educandos. Cabe ao profissional de educação física utilizar a ludicidade como meio para desenvolver inúmeras capacidades em seus alunos para que o processo de ensino e de aprendizagem aconteça de forma espontânea, divertida e principalmente significativa. (TAZINAZZO,2012).

As brincadeiras são uma forma de expressão cultural e um modo de interagir com diferentes objetos de conhecimento, implicando o processo de aprendizagem. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais Ensino Médio (Brasil, 2000) o objetivo é aproximar o aluno do ensino médio novamente à Educação Física de forma lúdica, educativa e contributiva para o processo de aprofundamento dos conhecimentos.

Alta competitividade e ausência de conteúdos diversificados favorecem ainda mais o desinteresse dos alunos que precisam estar motivados e estimulados a participar ativamente das aulas, mas para que isso aconteça é necessário inovar, motivar e mostrar para esses alunos que as aulas de Educação Física vão além do jogo e esporte de alto rendimento. Silva e Rocha (2017) reforçam esta ideia ao falar em seu artigo que assim, em muitos casos, a Educação Física no Ensino Médio, descaracteriza-se no que se refere às suas perspectivas educacionais para buscar a especialização esportiva ou a competitividade em suas aulas.

De acordo com Sassi (2007) O termo jogo é associado, muitas vezes, à brincadeira, brinquedo, recreação, no entanto, tem um caráter próprio, favorecendo resoluções de problemas de diversas naturezas, permeadas de simbologia. As atividades com proposta lúdica podem ser a saída para diversificar as aulas e tornar possível maior participação dos alunos pois para este tipo de atividade não é necessária uma combinação de técnicas perfeitas ou de boa aptidão física o que facilita a participação de mais alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para efeitos de buscar resposta ao objetivo proposto, foi utilizado critério de saturação das respostas, ou seja, as repetições mais frequentes foram agrupadas em categorias para análise

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

e discussão. A divisão foi feita em quatro categorias sendo elas respectivamente: compreensão de ludicidade e sua relevância no Ensino Médio, frequência e utilização da ludicidade nas aulas, considerações do professor sobre a participação dos alunos em aulas com esse recurso.

Os assuntos de maior repetição foram: atividades baseadas na diversão e no prazer, inclusão de todos os alunos nas aulas, a dificuldade em ministrar aulas de outro conteúdo que não seja o esporte.

Ressalta-se que, para cumprimento dos critérios éticos de confidencialidade, as narrativas dos professores serão de forma a não efetivar menção às suas identidades bem como a escola em que as informações foram coletadas.

Categoria 1 - Definição de ludicidade e relevância nas aulas do Ensino Médio.

São atividades que despertam prazer e são necessárias ao indivíduo de qualquer idade. Para o Ensino Médio ela é uma ferramenta educacional muito importante pois ajuda no desenvolvimento do cognitivo, afetivo e psicomotor, colaborando com o desenvolvimento integral do aluno e nas relações interpessoais. (Professor 01)

Ludicidade é um sentimento de plenitude momentâneo possibilitando momentos de prazer, entrega e interação dos envolvidos pelas necessidades de ação do corpo por um instante pois o corpo é movimento, são brincadeiras, compreendo lúdico como um momento de liberdade. (Professor 02)

A ludicidade nos ajuda a trazer para os educandos, aulas mais atrativas, interessantes e criativas, assim como facilita a proximidade de assuntos relacionados ao cotidiano deles e a socialização entre os alunos dentro e fora da escola. (Professor 07)

Para o Professor 01 as atividades lúdicas contemplam não apenas a diversão, mas são vistas como uma ferramenta educacional que é capaz de desenvolver o aluno em sua totalidade e não apenas preparando para as aulas, dando condicionamento físico ou melhorando apenas habilidades relacionadas aos esportes.

Na percepção do professor 02 as atividades lúdicas são apenas para descontração. O termo “brincar” quando se trata do lúdico é erroneamente compreendido e utilizado diante da perspectiva moralista por vezes sendo considerado apenas como um “passa tempo”, algo improdutivo e desprovido de comprometimento e seriedade, enquanto na prática o fato é completamente diferente pois as atividades lúdicas são uma forma de interagir com diferentes objetos de conhecimento que estão ligados diretamente com o processo de aprendizagem.

Na visão do Professor 07, a ludicidade é citada como uma ferramenta para melhorar as aulas, para torna-las mais atrativas e interessantes de modo que não sirvam apenas para aquele momento, mas que facilitem o convívio do aluno em sociedade. As atividades lúdicas possuem a característica de socialização como o processo pelo qual nós aprendemos a nos tornar

membros da sociedade tanto porque internalizamos os valores, as normas ou regras dessa sociedade, quanto porque aprendemos a desempenhar o nosso papel na mesma, esta afirmativa é reforçada na fala de um professor entrevistado no estudo de Melo e Santiago (2015).

“Bem, o lúdico para mim, é...representa tudo aquilo que desperta ou incentiva cada vez mais a criatividade do aluno, não simplesmente aquela forma prazerosa, que acho que qualquer aula a gente tem que pensar como fazer ela de forma prazerosa e proveitosa para o aluno, mas o lúdico para mim, representa assim aquela que você incentiva, aquela criatividade do seu aluno” (Sujeito 5).

Para Sousa (2014) o resgate destes elementos visando a criatividade e a ludicidade, deverá trazer consigo, a ideia de revolução na inteligência humana. O lúdico deve ser uma ferramenta utilizada pelo professor para atrair o aluno independente a idade, e para que isto seja possível é necessário que o professor esteja atento as necessidades dos educandos e quais conteúdos estes precisam aprender, tornando o processo de aprendizagem prazeroso tanto para o aluno quanto para o professor. O professor que deve agir como um facilitador, ao utilizar o lúdico estará tornando prazeroso o ato de aprender, ao mesmo tempo deve proporcionar ao aluno desafios para motivar.

Categoria 02 - De que forma e com que frequência utiliza o lúdico.

Minhas aulas são divididas em teoria e práticas pré-desportivas, dentro do que é possível realizar em um espaço adaptado e aulas livres ou de atividades lúdicas e de lazer, onde os alunos propõe a atividade a ser realizada ou o professor propõe a turma. (Professor 01)

A frequência é sempre. Acho importante inserir brincadeiras que proporcionam a descontração e o prazer, que tragam também a necessidade de ajudar o próximo, respeitar e trabalhar em equipe de forma descontraída, trazendo situações da vida cotidiana, algo que nem sempre os esportes trazem. Procuro inserir a maioria do conteúdo de forma lúdica para trabalhar os mais diversos temas. (Professor 03)

Como na escola não tem espaço para as aulas práticas e atividades físicas e esportivas trabalho apenas técnicas e fundamentos esportivos 2 vezes por mês em um espaço na frente da escola como atividade de lazer. (Professor 05)

Dos nove professores que participaram da pesquisa, apenas um respondeu que sempre utiliza o lúdico em suas aulas. Constatou-se que a ludicidade é pouco utilizada nas aulas de Educação Física do Ensino Médio. Para esta categoria, foram apontadas pelos professores como aulas lúdicas as chamadas aulas livres onde os alunos tem o tempo da aula para realizar atividades de sua escolha, foi constatado que o lúdico não é utilizado nas aulas de Educação Física do Ensino Médio no município de Caucaia.

Três professores relataram ainda que os alunos estão desmotivados para as aulas práticas, fator a que atribuem a falta de espaço e materiais para as aulas. Muitas vezes os

professores fazem uso da ludicidade em suas aulas e não notam como cita Júnior (2013) em seu estudo intitulado como “A importância das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física no Ensino Médio” constatou que:

Primeiramente analisando as aulas do dia a dia ministradas, observou-se que o lúdico faz parte em quase todos os momentos e, que sem notar usa-se desse conteúdo exaustivamente desde o jogo, dos desportos, das lutas, da dança, enfim, em todos os momentos em que se tira o peso e a pressão da competitividade e dá-se oportunidade aos alunos de despertar a criatividade, implantando-se de maneira não intencional a ludicidade.

Oito dos nove professores compreendem que a ludicidade está relacionada ao lazer. A conceito de lazer é compreendido pelos professores de diferentes formas, alguns compreendem como diversão ou algo livre isento de responsabilidade e outros como atividades prazerosas, de fácil assimilação e que são escolha do aluno, mas que não fogem da proposta educacional e do conteúdo das aulas.

O conceito de lazer para Dieckert (1984) “é como um evento que une os benefícios da prática de esportes (propícios à saúde) com a satisfação proporcionada ao indivíduo que o pratica, propondo a socialização do esporte (lazer, esporte para todos)”. Já para Dumazedier (1976) o lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.

Categoria 03 - Considerações sobre a participação dos alunos nas aulas

A aceitação é muito boa. Maior que em uma aula mais técnica e por muitas vezes, melhor que os jogos esportivos propriamente ditos. Acredito que por deixá-los mais livres e de certa forma “iguais”, pois os esportes coletivos tendem a ser excludentes (os mais habilidosos sobressaem muito aos menos habilidosos). (Professor 03)

Os alunos se divertem mais nesse tipo de aula do que em aulas de padrões mais técnicos e táticos já que todos podem participar e realizar as atividades sem maiores preocupações com performance. (Professor 07)

A maioria adere e adora esse tipo de aula. A descontração ao brincar revela o que o aluno tem de melhor. (Professor 08)

Quanto a participação dos alunos em aulas com essa temática a resposta foi unanime, todos os professores relatam boa a excelente participação de seus alunos e na maioria das vezes toda a turma participa. A principal justificativa para esse fato foi que os alunos se sentem mais

à vontade, sentem mais liberdade e confiança em si para participar das atividades propostas já que não existe um padrão ou modelo para ser seguido nas atividades lúdicas.

Outro fator citado pelos professores foi a socialização que estas aulas são capazes de trazer para dentro da escola, algo cada vez mais em falta na atualidade. Ao participar de uma atividade lúdica o aluno tem a oportunidade de interagir mais com seus colegas, é um momento para através dos jogos e brincadeiras compreender o outro, ao participar das aulas o aluno passa a adquirir benefícios intelectuais, físicos, sociais e psicológicos desenvolvendo-se de forma integral.

Sousa (2014) enaltece esta ideia ao dizer que jogos e brincadeiras, práticas que, normalmente são destinadas aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ao serem propostas para o Ensino Médio podem proporcionar maior participação nas aulas de Educação Física. Em sua maioria os alunos do Ensino Médio esperam das aulas de Educação Física conteúdos esportivos, ao se depararem com uma proposta onde eles poderão participar de atividades diversificadas onde a opinião deles é levada em consideração este aluno se sentirá mais empolgado e motivado a participar principalmente por ser uma aula que vai além do que eles esperam.

Em um estudo publicado por Silva e Rocha (2017) com 164 alunos após ministrarem aulas com a proposta lúdica os resultados foram:

Quando perguntados sobre o quanto gostaram das aulas apresentadas durante o estudo, apenas 3% dos alunos disseram que detestaram as mesmas, nenhum aluno disse não ter gostado das aulas, 12% se disseram indiferentes, 56% gostaram e 30% adoraram.

Logo é possível perceber que o nível de aceitação de aulas com atividades lúdicas é muito bom comprovando que é preciso utilizar esse tipo de aula para alcançar mais alunos e conseguir atingir os objetivos propostos para as aulas.

Klein apud Moreira et al (2017) fortalece esta ideia ao dizer que reencontrar o lúdico, entender o seu valor revolucionário, torna-se imperativo se se deseja preservar os valores humanos no homem. Da mesma forma, através dele podemos resgatar a criatividade, ousando experiências o novo, acordar do estado vegetativo, improdutivo, disfuncional do corpo ou da mente e escolher tornar-se homem, resistindo às experiências de vida desumanizantes, acreditando em si, em suas ideias, sonhos e visões, elementos, entre outros, percebidos como intrínsecos dos homens e da humanidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos resultados encontrados na pesquisa foi possível constatar que os professores compreendem o conceito de ludicidade como algo que proporciona prazer e diversão, porém o lúdico como ferramenta que facilita o processo educacional ainda não é compreendido e utilizado. Os aspectos lúdicos quando utilizados são na forma de aulas livres ou com temas propostos pelos alunos, ou seja, o professor não busca formas de planejar e ministrar essas aulas deixando a critério dos alunos pois assim é mais fácil. Ainda foi citado que o lúdico é responsável por proporcionar apenas um prazer momentâneo, ou seja a sua importância não é reconhecida pelo professor.

A maioria dos professores relata a dificuldade em ministrar suas aulas devido a desmotivação dos alunos e atribuem o fato a falta de espaço adequado e materiais principalmente para as práticas.

Percebemos que não existe um empenho professor em criar aulas atrativas para todos, pois a não participação das alunas nas aulas foi citada pelos professores, logo nota-se que as aulas de Educação Física não estão atendendo as necessidades e interesses dos alunos como um todo, apenas em parte.

Com este estudo concluímos que ainda falta muito para que o lúdico seja compreendido e utilizado como ferramenta educacional nas escolas do Ensino Médio no município de Caucaia. O professor precisa adotar uma postura mais dinâmica em seu planejamento para que diversificar os conteúdos das aulas assim como também é preciso que adote essa postura ao ministrar suas aulas. É preciso compreender que as necessidades dos alunos vão além de práticas esportivas, a escola é lugar para se evoluir, refletir e tornar-se crítico. É de suma importância que outros estudos sobre essa temática sejam desenvolvidos para que sejam conhecidos os motivos pelo qual este fato ocorre e fazer com que o professor de Educação Física tome consciência de que as aulas precisam mudar para alcançar a todos os alunos de forma igual atendendo as necessidades de cada um.

REFERÊNCIAS

CORDOVIL.,A.P.R et al . **O espaço da educação física na escola:** um estudo sobre os conteúdos das aulas no ensino médio. Cuiabá, 2015.

BRASIL, **Ministério da Educação**. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Brasília, 2000.

PÉRICO, S.C.M; ASSIS.G.A; CONTER.L.R. **Contribuições da Psicomotricidade e ludicidade para o desenvolvimento infantil.** Paraná, 2015.

ALMEIDA, A. M. S. **A importância do Lúdico para o desenvolvimento da criança.** Mato Grosso. 2014.

FAGGION, C.A. **A prática docente dos professores de Educação Física no ensino médio das escolas públicas de Caxias do Sul.** Rio Grande do Sul, 2011.

JÚNIOR, R.C.H. **A importância das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física no Ensino Médio.** Paraná, 2013.

MARKONI, M. A. LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa.** 7.ed. São Paulo. Atlas. 2009

GIL, A. C. **Como Elaborar Projeto de Pesquisa.** 4. ed. São Paulo Editora Atlas. 1997.

BRASIL. Lei nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Brasília, 20 de dezembro de 1996.

TAZINAZZO, K. **O lúdico como estratégia de ensino nas aulas de Educação Física.** Paraná, 2012.

SILVA, C.H; ROCHA, Y.R.L. **Atividades lúdicas no ensino médio: uma proposta para as aulas de Educação Física.** Brasília, 2017.

SASSI, A.L. **Jogos cooperativos e a inclusão social.** Paraná, 2007.

MELO, E.M; SANTIAGO, L.V. **O lúdico com instrumento pedagógico no Ensino Médio: um estudo de representações sociais dos professores.** Alagoas, 2015.

SOUSA, A.R.S. **Brincando no Ensino Médio.** Paraná, 2014.

DIECKERT, J. **Esporte de lazer: tarefa e chance para todos.** Rio de Janeiro 1984.

DUMAZEDIER. J. **Lazer e cultura popular** -Debates, São Paulo 1976.