

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA PROPOSTA DE AVALIAÇÃO

Ana Carolina Rodrigues da Costa¹, Raquel Felipe de Vasconcelos Carneiro¹,
Danilo Lopes Ferreira Lima¹

RESUMO

Em uma concepção pedagógica mais moderna, a educação é concebida como experiência de vivências múltiplas, agregando o desenvolvimento total do educando. Nessa abordagem o educando é um ser ativo e reflexivo, que participa da construção de seu próprio conhecimento. Nesse ponto de vista, a avaliação admite um significado facilitador e cooperativo. O presente estudo tratou de uma pesquisa de intervenção, de natureza qualitativa. O objetivo geral da presente pesquisa foi investigar as relações do lúdico como facilitador da aprendizagem na escola, adotando-o como forma de avaliação, com alunos do Projeto Segundo Tempo. Participaram da pesquisa 60 alunos (aproximadamente 10% do total dos matriculados na escola Dom José Tupinambá da Frota e 90% dos alunos matriculados no 5º ano da mesma). Foram incluídos alunos de ambos os sexos, que estiveram regularmente matriculados no quinto ano do ensino fundamental I. Alunos de outras séries do ensino fundamental foram excluídos da presente investigação. Quando perguntados sobre no que as avaliações haviam contribuído de positivo/negativo para as suas vidas, a maioria dos alunos que fizeram a caça ao tesouro informam que foi uma avaliação diferente, gostaram muito e sentiram-se mais motivados para estudar, enquanto que na avaliação escrita o diagnóstico se reverteu, pois a maioria gostaria de ter feito uma avaliação lúdica, gostaram do conteúdo proposto, mas não sentiram-se motivados à estudar. Conclui-se que muitos benefícios foram gerados pela realização da avaliação lúdica feita pelos alunos. A maioria se mostrou mais motivada para a aprendizagem de novos conteúdos, para a cooperação, o respeito às regras, a individualidade biológica de cada aluno e a amizade.

Palavras-chave: Avaliação educacional, aprendizagem, jogos e brinquedos.

PLAYFUL IN PHYSICAL EDUCATION: A PROPOSED EVALUATION

ABSTRACT

In a more modern instructional design, education is conceived as an experience of multiple lives, bringing the total development of the student. In this approach the learner is to be active and reflective, which participates in the construction of their own knowledge. At this point of view, the assessment allows a meaning and co-facilitator. The present study was an intervention research, qualitative. Participated in this study 60 students (approximately 10% of the total enrolled at Dom José Tupinambá da Frota school and 90% of students enrolled in the 5^o year). The study included students of both genders who were enrolled in the fifth year of elementary school I. Students from other grades of elementary school were excluded from this research. When asked in the evaluation had contributed to positive / negative in their lives, most of the students who took the treasure hunt was reported that a different assessment, liked it and felt more motivated to study, while the evaluation writing the diagnosis was reversed, as most would like to have an assessment play, liked the proposed content, but not felt motivated to study. Conclude that many benefits have been generated by the completion of the evaluation made by students playful. The majority was more motivated to learn new content, cooperation, respect for rules, the biological individuality of each student and friendship.

Keywords: Educational Measurement, learning, play and playthings.

INTRODUÇÃO

Os tempos modernos, com todos os seus avanços tecnológicos, acabam trazendo malefícios às crianças, que ao invés de praticarem esportes e correr pelos parques, brincam com jogos eletrônicos, gerando uma ausência total de atividade física. As grandes áreas verdes estão sendo substituídas por edifícios e fábricas, tornando cada vez mais escasso os locais onde as crianças possam brincar em segurança. Um dos últimos recursos que está ao alcance das crianças para ajudá-las a ter atividades lúdicas, que preencham suas necessidades vitais de modo orientado e planejado, é a escola com aulas de Educação Física. (KREBS, 1984).

A Educação Física escolar é disciplina curricular e não pode fugir ao que se defende em termos gerais de educação na escola, ou seja, a apreensão de conhecimentos julgados necessários à formação do cidadão íntegro e participativo. Para entender as necessidades da Educação Física escolar, é preciso entender a existência de uma área própria de conhecimento, não havendo portanto, a necessidade de buscar em outras ciências a justificativa para essa prática. Esse conhecimento advém da Motricidade Humana, cujo objetivo de estudo é o movimento humano que se apresenta como uma intencionalidade, que se manifesta através da corporeidade ou forma de ser e estar do homem no mundo. A Educação Física, portanto, deve ser a disciplina curricular que trata, pedagogicamente, temas da cultura corporal, utilizando a consciência advinda da prática participativa, lúdica e criativa como incentivadores de práticas corporais que contribuam para um estilo de vida saudável (OLIVEIRA, 2003).

A metodologia estuda também, os métodos de ensino, sem fazer julgamento sobre sua classificação. O método de ensino, nada mais é que a estratégia que seguimos para alcançar o objetivo final (PILETTI, 1995). A metodologia é considerada para os professores como uma espécie de roteiro, onde possam ser trabalhados os conteúdos curriculares do programa da escola. As ideias tradicionais são aquelas que antecedem ao Movimento Renovador, o ensino é centrado no professor não havendo participação do aluno, a aprendizagem se dá através da repetição de exercícios de forma mecânica levando-os a não refletirem sobre o que estão aprendendo e sim a simples memorização (PIMENTA, s/d). No final do século passado, os métodos tradicionais passaram a ficar em desuso dando espaço aos novos métodos que possuem sua base na estrutura psicológica do aluno (SILVA et al., 2005). Na metodologia construtivista o professor é um mediador do desenvolvimento e da criatividade. Assim, o pensamento da criança ganha destaque através da orientação e organização da aprendizagem do aluno pelo professor e aquele torna-se o centro desse processo. A aprendizagem nesse método ocorre através das descobertas e da construção do conhecimento, respeitando assim o desenvolvimento psicológico da criança (PIMENTA, s/d).

A abordagem construtivista-interacionista tem como objetivo principal, inserir o sujeito no mundo, fazendo com que o aluno reflita sobre o mesmo e seja capaz de resolver atividades que englobem situações-problema (MALDONADO, LIMONGELLI, 2008).

O construtivismo é uma das correntes teóricas que procuram explicar como se processa a inteligência cognitiva e como a mesma determina as ações que o indivíduo possui com o meio. O homem capta os estímulos que o meio lhe oferece para construir seu próprio conhecimento de forma mais elaborada. (MENDES, 2009).

Ao contrário do método tradicional, o construtivismo é um método problematizador que estimula o ser consciente. Neste sentido, a educação problematizadora, já não pode mais ser um ato de somente transmitir, narrar conhecimentos aos educandos, agora o educador será um mediador. Não será mais educando para um lado e educador para o outro; agora será a superação do educador-educando para que ocorra a relação dialógica (FREIRE, 1983).

A concepção construtivista é de fundamental importância para a aprendizagem da criança, pois nele nada está pronto ou acabado, tudo está em constante construção e desenvolvimento, assim, fazendo com que o aluno reflita para a construção de ideias e solução de problemas. O construtivismo tem como principal objetivo interpretar o mundo em que vivemos, mas especificamente o mundo do conhecimento, ele coloca o indivíduo dentro do movimento da história (BECKER, 1992).

Para que o construtivismo se desenvolva nas escolas, é necessário que tenha espaços de liberdade e responsabilidade, onde ofereça diálogo entre professores e o corpo discente da escola,

para que o aperfeiçoamento contínuo dos professores seja relevante, é preciso que a escola seja reflexiva (UTSUMI, 2006).

Quando tratamos de educação e meio ambiente, coloca-se o problema dos maus comportamentos. Comportamentos de agressão à natureza e aos espaços comuns são considerados maus hábitos que a educação, como instrumento de socialização, deve mudar, trabalhando a conservação e o respeito ao meio ambiente. Restringir a educação ao campo da mudança de comportamento é o primeiro problema que parece estar longe de ser solucionado na educação de modo geral, e em especial na educação ambiental. (CARVALHO, 1992).

Ainda segundo CARVALHO (1992), os homens se definem por seu agir entre os outros homens, influenciando no mundo em que os cerca. Esta capacidade de agir em meio à diversidade de ideias e posições é a base da convivência democrática e do exercício da cidadania. Só aí, na pluralidade e na diversidade, é possível desfrutar da liberdade de criar algo novo. Desta forma, o agir humano é o campo próprio da educação enquanto prática social e política que pretende transformar a realidade. Jogos e brincadeiras estão ligados ao espírito de cooperação do ser humano e ajudam a entender as diversas culturas, tradições, crenças, por meio de uma série de experiências de sentimentos, como a felicidade, a descoberta, o ganha-perde e com isso o indivíduo sente-se realizado e inserido dentro de um grupo. No jogo e na brincadeira, a criança exercita o conviver com o outro, o espírito ecológico, aprende limites, cria, recria e vive. O movimento torna rico o ensino e a aprendizagem se torna concreta (OLIVEIRA, 2003).

Segundo LUCKESI (2000), a educação lúdica compreende que o ser humano é um ser em movimento, estando em constante processo de construção. Quando o ser humano age de forma lúdica, capta o conhecimento de forma total. Deste modo, a educação lúdica torna-se uma orientação adequada, pois está preocupada com a formação de um ser reflexivo e que tem a consciência da importância da saúde tanto individual como coletiva para poder viver em harmonia com os outros.

O Ensino de um Tema Transversal, mais especificamente o Meio Ambiente, somado ao lúdico, vem otimizar a aprendizagem da criança, fazendo com que a mesma reflita e compreenda que não está sozinha no planeta, existem outros seres ao seu redor e que é preciso estabelecer uma relação harmoniosa com os mesmos. A criança precisa conciliar o que já conhece e trabalhar com o seu cotidiano para que possa, com isso, otimizar o processo de conhecer, sentir e perceber, propondo um olhar diferenciado no planeta em que habita (CARVALHO; MACEDO, s/d).

Ainda segundo CARVALHO; MACEDO (s/d), as relações entre ser humano e meio ambiente estão contextualizadas na história da humanidade dentro do processo da cultura, nesse caso específico, da cultura lúdica. Esta ação lúdica, possui a intenção de valorizar as raízes e o processo de brincar enquanto forma coletiva e não individualizante, e é justamente aí que consiste a transformação, em um sentido de retorno, retornar ao prazer comum, no simples ato de brincar, fazer parte do estabelecimento, do contato físico, com qualquer que seja o grupo.

A otimização das condições de vida no mundo é um desafio a ser enfrentado. Uma delas é a reflexão que o ser humano deve fazer sobre suas atitudes e a tomada de consciência para a preservação do meio ambiente (BRASIL, 1997).

“A avaliação educativa é um processo complexo que começa com a formulação de objetivos e requer a elaboração de meios para obter evidências e interpretação dos resultados para saber em que medida foram os objetivos alcançados e formulação de um juízo de valor” (TURRA, et al., 1975).

Existem três tipos principais de avaliação: diagnóstica, formativa e somativa. Segundo KREBS (1984), a avaliação diagnóstica consiste em estabelecer condições em que cada aluno iniciará a unidade de ensino, ela parte do conhecimento prévio. A avaliação formativa é aquela feita ao final de cada conteúdo, esta será feita com mais frequência no processo ensino-aprendizagem. Por último, a avaliação que irá classificar os alunos ao final do processo de ensino ou ano letivo é a somática, esta avaliará se o aluno estará apto a cursar a série seguinte. Mesmo que a avaliação formativa seja utilizada com mais frequência, é a avaliação somativa a mais conhecida.

A função básica da avaliação é julgar e tomar decisões sobre a aprendizagem do aluno, como indivíduo. Porém, as funções da avaliação não restringe-se ao aluno, mas esta relação também precisa ser feita ao professor. Se a avaliação do aluno oferece um retrato de seu

desenvolvimento e desempenho dentro do contexto escolar, a avaliação curricular determina seu nível de eficiência (KREBS, 1984).

A avaliação é de fundamental importância no processo de ensino-aprendizagem, pois ela serve para diagnosticar se o educando está assimilando corretamente o conteúdo orientado pelo educador, assim este pode dispor de outras estratégias de ensino para que o aluno reflita de maneira mais eficaz ao conteúdo proposto (GOMES, s/d).

DESCRIÇÃO METODOLÓGICA

O presente estudo trata de uma pesquisa de intervenção, de natureza qualitativa, com o objetivo geral de investigar as relações do lúdico como facilitador da aprendizagem na escola, adotando-o como forma de avaliação, com alunos do Projeto Segundo Tempo. Foi realizada com alunos do ensino fundamental I matriculados regularmente na escola de Ensino Fundamental I (EMEIF) Dom José Tupinambá da Frota, na cidade de Fortaleza. Participaram da pesquisa 60 alunos (aproximadamente 10% do total dos matriculados na escola e 90% dos alunos matriculados no 5º ano).

Foram incluídos alunos de ambos os sexos, que estavam regularmente matriculados no quinto ano do ensino fundamental I.

Os participantes da pesquisa, divididos em duplas, assistiram as aulas sobre o Tema Transversal: Meio Ambiente (sociedade e meio ambiente, manejo e conservação ambiental, os ciclos da natureza) em uma sala de aula reservada para as atividades que foram realizadas. As aulas foram ministradas com o auxílio de data show e vídeos com conteúdos específicos do tema e voltados para a realidade dos mesmos. Os alunos receberam um texto com tudo que foi explicado e proposto nos slides, bem como foram sugeridos trabalhos em duplas voltados para o conteúdo proposto em cada aula ministrada. Cada trabalho, feito pelas duplas, valeu de 0 a 10 pontos, somando o total de 30 pontos.

Os alunos estavam cientes de que, após os conteúdos serem ministrados, 15 duplas fariam uma avaliação escrita contendo 10 questões sobre os 3 assuntos propostos sobre o meio ambiente, sendo 8 questões objetivas e 2 subjetivas. As outras quinze duplas fariam um tipo de avaliação lúdica de caça ao tesouro, com o mesmo número de perguntas objetivas e subjetivas. As perguntas da avaliação foram as mesmas para os 60 alunos.

No caça ao tesouro, as perguntas estavam dispostas em papel A4 (paisagem) em locais demarcados contendo, além da pergunta, uma dica de onde estaria a próxima pergunta. Os alunos tinham que descobrir o local onde procurariam a próxima pergunta, que por sua vez tinha a dica do local onde se encontrava a pergunta subsequente. As duplas saíram de dois em dois minutos levando o cartão-resposta e lápis. Os 60 alunos não puderam consultar nenhuma espécie de texto ou quaisquer outros materiais com os conteúdos propostos nas aulas.

Foi utilizado um cronômetro para marcar a hora da saída e chegada de cada dupla que participou do caça ao tesouro. Ao final da última pergunta, o cartão-resposta foi entregue e o tempo da dupla parado. Cada pergunta valeu 10 pontos para as 30 duplas. Além disso, foram propostos 3 trabalhos extras valendo de 0 a 10 pontos. Assim cada dupla pode alcançar um total de 130 pontos.

Após a avaliação com os 60 alunos foi solicitado que todos relatassem, através da escrita, sua opinião a respeito da avaliação por eles realizada, das aulas ministradas e dos trabalhos concluídos. As informações foram submetidas à metodologia de Análise de Conteúdo que compreende procedimentos especiais para o processamento de dados científicos, sendo categorizadas. Essa metodologia é utilizada para descrever e interpretar o conteúdo de toda a classe de documentos. Essa análise, em sua vertente qualitativa, ajuda a interpretar as mensagens e a atingir uma compreensão de seus significados, representando uma abordagem metodológica com características e possibilidades próprias.

Todos os aspectos éticos como beneficência, não-maleficência, justiça e equidade foram rigidamente observados, sendo necessária ao pesquisador e ao responsável legal pelo aluno a assinatura de um termo de consentimento livre e esclarecido, onde tomaram ciência da proposta da presente investigação. Aqueles que se dispuseram a participar desta pesquisa foram beneficiados

com uma nova metodologia de avaliação, visto que, posteriormente as equipes serão invertidas no momento da avaliação. Essa investigação teve início após a aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade de Fortaleza.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado desta pesquisa refletiu a forma com os alunos perceberam a avaliação proposta e como esta influenciou na otimização da aprendizagem. A partir da análise dos discursos podemos analisar os resultados em duas categorias: o que ficou de positivo/negativo sobre a avaliação e de que maneira os conteúdos propostos puderam interferir no cotidiano.

1.O que ficou de positivo/negativo sobre a avaliação?

Sobre a avaliação escrita destaca-se a desmotivação; o desinteresse em estudar; gostariam, em sua maioria, que a avaliação fosse lúdica. Quatro duplas sentiram-se motivadas para estudar e gostaram da avaliação.

- ... a minha dupla não estudou e nem me ajudou, nós não gostamos de avaliação escrita, nós não gostamos só dela (Ametista, 10 anos).
- ... fiquei com preguiça de estudar, só estudei no dia e não fiz a avaliação direito (Citrino, 12 anos).
- ... nós achamos a avaliação fácil, também nós gostamos (Esmeralda, 10 anos).
- ... nós gostamos da prova foi legal o assunto (Ágata, 11 anos).
- ... sempre fazer prova escrita direto, direto, com todos os professores, é muito chato deveria haver outro jeito de fazer, seria bem legal (Alexandrita, 10 anos).

Sobre a caça ao tesouro destaca-se a nova forma de avaliar como sendo motivante, gostaram da avaliação e com isso dos conteúdos, duas duplas não gostaram da avaliação proposta.

- ... nós trabalhamos várias coisas ao mesmo tempo, enquanto nós estamos pensando na resposta, o outro já vê onde está a próxima pergunta e nós nos divertimos, brincamos e aprendemos (Quartzo, 11 anos).
- ... nós ficamos animados em estudar, nós gostamos de brincar e fizemos muito amigos, nós nos ajudamos, nós observamos que todo mundo estava concentrado para acertar a próxima pergunta e a pista (Rubi, 12 anos).
- ... nós estudamos a matéria na escola e fizemos os trabalhos também, todo mundo estava na escola fazendo, nós tiramos dúvidas e todo mundo estudou junto, foi muito legal nunca, nunca estudamos desse jeito (Safira, 12 anos).
- ... não gostei de correr, a minha dupla não me ajudou, se eu pudesse só respondia no papel sem precisar sair do lugar (Turmalina, 10 anos).
- ... quando nós estávamos na caça ao tesouro nós nos ajudamos, eu estudei com o meu amigo e foi mais fácil, todo mundo ficou muito amigo, até quem estava de mal ficou de bem e todo mundo estudou e brincou na caça ao tesouro, agora estamos falando com todo mundo (Citrino, 10 anos).

O processo de avaliação se destina a analisar o aproveitamento que os alunos estão tendo em função de uma teoria-prática de ensino-aprendizagem, para que possam ser repensados os métodos, os procedimentos e as estratégias de ensino, além de propiciar uma visão da realidade do cotidiano dos mesmos em função dos objetivos propostos em relação aos resultados alcançados.

Partindo do princípio de que o conhecimento é resultado de uma construção do mesmo pelo aluno, partindo do seu cotidiano e da compreensão das causas e consequências dos fatos desse

pressuposto, é preciso considerar as experiências realizadas pelos alunos nos trabalhos em grupo (GOMES, s/d).

A Educação Física é uma das disciplinas que mais contribuem para o desenvolvimento afetivo, cognitivo, da motricidade, com isso, pode ser considerada uma disciplina abrangente. Desta forma, as atividades lúdicas são primordiais para a construção de um ser mais social e que respeite a individualidade de cada um.

As experiências lúdicas, sejam de competição ou não, são favoráveis para a aprendizagem, pois permitem a movimentação e a atenção total dos alunos, possibilitando prazer em praticar a atividade. Com essa espontaneidade, eles entram em um processo educativo que possibilita a motivação e cria o interesse dos mesmos pelas atividades (COSTA, 2005).

2. De que maneira os conteúdos propostos puderam interferir no cotidiano?

Sobre os conteúdos propostos, os alunos destacaram o gosto pelo tema; informam que já sabiam algo sobre os assuntos descritos nos conteúdos propostos, mas não imaginavam o impacto ambiental que se obtinha quando a natureza não é cuidada. Na caça ao tesouro nota-se uma maior preocupação relacionado aos conteúdos proposto.

- ... nós sabíamos e vamos deixar de fazer isso com os rios, de jogar lixo, vou tentar não jogar lixo nas ruas, mas o outro vai jogar, mas eu podia ter aprendido de outro jeito (Cristal, 11 anos).
- ... nós já ouvimos falar mas não pensávamos que era desse jeito, a poluição está grande demais e já - já acaba a água do nosso planeta e vamos morrer de sede, vamos fazer nossa parte (Ágata, 11 anos).
- ... a tia ensinou que todo mundo tem que respeitar o meio ambiente e não pode jogar lixo no canal (Amazonita, 12 anos).
- ... a tia nos ajudou a entender o problema do meio ambiente com a brincadeira que ela fez (Aventurina, 10 anos).
- ... se nós não fizermos nossa parte, todos nós iremos ficar sem água, se continuarmos a poluir os rios, os lagos, o canal, iremos ficar cheios de doenças e não vamos mais ter água limpa (Azurita, 12 anos).
- ... eu já sabia mas tinha vergonha de falar para os meus colegas, para a minha mãe, para o meu pai, que é errado poluir a água, e gastar muita água, nós tomamos banho e desperdiçamos muito, vou falar para eles, aí eles irão saber e falar para os outros amigos deles, aí muita gente vai entender que é importante (Berilo, 11 anos).
- ... nós já sabíamos, nós não vamos mais nadar no canal por causa das doenças (Diamante, 12 anos).

O educador deve ter em mente que ensinar não pode ser uma mera transmissão de informações e técnicas desprovidas de significado, mas precisa ser um convite à exploração, à descoberta. Aprender a refletir significa muito mais que memorizar um determinado assunto proposto na aula, por isso é preciso deixar no passado a reprodução de modelos ou de colocar freios na criatividade do ser humano.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (CERISARA, 2002).

Entende-se que educar ludicamente não é repassar conteúdos prontos para os educandos. Educar é um ato de reflexão e planejamento flexível, é conscientizar o indivíduo de que ele está inserido no mundo e que a partir dos seus atos conscientes, o mesmo pode modificá-lo. É fazer com que o educando possa sentir que a escola é um local de alegria, de prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento (DALLABONA e MENDES, 2004).

Pode-se verificar que a ludicidade proporciona um ambiente de interação, oportunidades de expansão do potencial dos educandos. E, é através dela que a criança se prepara para a vida, assimilando o conhecimento prévio que seu cotidiano oferece e tendo a possibilidade de olhar por novos prismas, aprendendo assim a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social.

O conteúdo proposto na avaliação feita pelos alunos nos mostra o meio ambiente como um espaço comum de convivência, onde os nossos atos podem afetar a esfera pública como também podemos ser afetados por elas, meio ambiente, cidadania e política; estas estão intimamente relacionadas. Educar para a cidadania é contribuir para a ação de um ser coletivo e responsável pelo mundo em que habita (CARVALHO, 1992).

CONCLUSÃO

Conclui-se que muitos benefícios foram gerados pela realização da avaliação lúdica (a caça ao tesouro) aos alunos da escola Dom José Tupinambá da Frota. A maioria demonstrou maior motivação para estudar, respeito por si e aos demais alunos, adquiriram laços de amizade construídos e reconstruídos, otimizando assim a construção de um ser reflexivo e inserido na sociedade.

REFERÊNCIAS

- BECKER, F. O que é construtivismo. **Revista de Educação AEC**. v. 21, n. 83, p. 7-15, 1992.
- BRASIL. MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: meio ambiente/saúde. Brasília: SEF, 1997. p. 60-62.
- COSTA, A. F. Intervenção da educação física utilizando o lúdico no processo de formação escolar de quinta série: uma reflexão no processo educacional, **Revista Eletrônica De Educação Física**, p. 5-8, 2005.
- CARVALHO, I. C. M. **Educação, meio ambiente e ação política**. Faculdades Afirmativo - Pós-Graduação Latu-Sensu. Cuiabá. 1992, p. 1-9.
- CARVALHO, J. M. K. ; MACEDO, M. **Brincadeiras e ensino de ecologia**: subsídios para uma educação ambiental lúdica. Universidade De Cuiabá. Cuiabá. p. 1-10, s/d.
- CERISARA, A. B. O referencial curricular nacional para a educação infantil no contexto das reformas. **Educação E Sociedade**, v. 23, n. 80, p. 335-336, 2002.
- DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil**: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 108-111, 2004.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 36. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983 p. 93-94, 97-98, 101-102.
- GOMES, J. A. **O trabalho em grupo e a avaliação**: enfrentando as dificuldades de avaliação do desempenho dos alunos, FAECA – Faculdade de Educação, Ciências e Artes Dom Bosco de Monte Aprazível. p. 1-8, s/d.
- KREBS, R. J. **A Educação física que eles merecem**: estudos pedagógicos. Rio de Janeiro: FAE, 1984. p. 9-8, 47-50.
- LUCKESI, C. C. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras**: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese, ludopedagogia - Ensaio 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000. v. 1, p. 9-41.
- MALDONADO, D. T.; LIMONGELLI, A. M. de A. Prática pedagógica dos professores de educação física (séries iniciais de ensino fundamental) de escolas particulares. **PULSAR**. São Paulo, março, 2008.

MENDES, S. F. P. **A aprendizagem do construtivismo**, www.profala.com/artpsico85.htm. São Paulo, 1998. data de acesso 19/09/2009;

OLIVEIRA, A. R. C. de. **A educação física escolar e o desenvolvimento de cultura para a promoção da saúde**. Fortaleza: UNIFOR – Universidade de Fortaleza, 2003. p. 30, 45-48, 50.

PILETTI, C. **Didática geral**. 14. ed. São Paulo: Ática, 1995. p. 20-28.

PIMENTA, V. Z. M. **Da compreensão filosófica a compreensão didática da pedagogia histórico-crítica**, www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1150-2.pdf, s/d. p. 1-7. data de acesso 24/09/2009;

SILVA, E. B. da C. e; BRACHT, V.; PIRES, R. M. da S.; SOFISTE, A. F.; GARCIA, S. P. **Itinerários da Educação Física na Escola: O caso do Colégio Estadual do Espírito Santo**, Movimento, Porto Alegre, v. 11, n. 4, p.9-21, janeiro/abril de 2005;

TURRA, C. M. G.; ENRICONE, D.; SANT'ANNA, F. M.; ANDRÉ, LENIR CANCELLA.. **Planejamento de Ensino e Avaliação**. 9ª edição Emma, 1975.

UTSUMI, L. M. I. S. **É possível formar professores reflexivos que possam situar-se em níveis da realidade escolar? considerações acerca da formação de professores na construção de uma escola reflexiva**. Academos: **Revista eletrônica da FIA**, v.2, n.2, p. 69 -77.2006.

¹ Universidade de Fortaleza- UNIFOR.

Av. Washington Soares, 1321, Edson Queiroz
Fortaleza-CE