



CENTRO UNIVERSITÁRIO FUNVIC



Alessandra Aparecida Santos de Melo
Isabela Cristina Gonçalves de Oliveira
Walisson Cristian dos Santos Bonifacio

**DESENVOLVIMENTO SOCIAL DAS CRIANÇAS NO ENSINO
FUNDAMENTAL I POR MEIO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.**

Pindamonhangaba - SP

2023



CENTRO UNIVERSITÁRIO FUNVIC



Alessandra Aparecida Santos de Melo
Isabela Cristina Gonçalves de Oliveira
Walisson Cristian dos Santos Bonifacio

**DESENVOLVIMENTO SOCIAL DAS CRIANÇAS NO ENSINO
FUNDAMENTAL I POR MEIO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.**

Trabalho de conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do Diploma de Professor de Educação Física pelo Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário FUNVIC.

Orientador: Prof. Me. Cristiano Marcelo Moura.

**Pindamonhangaba - SP
2023**

Melo, Alessandra A. S.; Oliveira, Isabela C. G.; Bonifácio, Walisson C. S.

Desenvolvimento social das crianças no Ensino Fundamental I por meio das atividades lúdicas na Educação Física escolar / Alessandra Aparecida Santos de Melo; Isabella Cristina Gonçalves de Oliveira; Walisson Cristian dos Santos Bonifacio / Pindamonhangaba-SP : UniFUNVIC Centro UNiversitário FUNVIC, 2023.

P 26f.

Monografia (Graduação em Educação Física) UniFUNVIC-SP.

Orientador: Prof. Dr. Cristiano Marcelo Moura.

1 Professor. 2 Educação. 3 Física. 4 Ensino. 5 Fundamental.

I Desenvolvimento social das crianças no Ensino Fundamental I por meio das atividades lúdicas na Educação Física escolar. II Alessandra Aparecida Santos de Melo; Isabella Cristina Gonçalves de Oliveira; Walisson Cristian dos Santos Bonifacio.

DESENVOLVIMENTO SOCIAL DAS CRIANÇAS NO ENSINO FUNDAMENTAL I POR MEIO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.

SOCIAL DEVELOPMENT OF CHILDREN IN ELEMENTARY SCHOOL I THROUGH PLAY ACTIVITIES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION.

Alessandra Aparecida Santos de Melo^{1,*}, Isabela Cristina Gonçalves de Oliveira^{1,2}, Walisson Cristian dos Santos Bonifacio^{1,2}, Roberto Rocha Costa^{1,2}

¹ Instituição UNIFUNVIC, Pindamonhangaba - SP

² Instituição UNIFUNVIC, Pindamonhangaba - SP

*Correspondência: alessandra2002melo@gmail.com

RESUMO

A prática do professor de Educação Física é uma parte fundamental no currículo do aluno de Ensino Fundamental I, uma vez que os alunos desta faixa etária estão em constante desenvolvimento motor, cultural, emocional, social e cognitivo e por isso devem receber os estímulos adequados às necessidades de aprendizagem. Diante deste contexto, o presente estudo teve como objetivo principal demonstrar a relação entre o desenvolvimento social da criança e o brincar através de atividades lúdicas planejadas especificamente para o Ensino Fundamental I. Foram elencados como objetivos específicos o levantamento de conceitos históricos sobre desenvolvimento social e ludicidade, descrição do desenvolvimento dos alunos do Ensino Fundamental I e relação entre as necessidades sociais e lúdicas desses alunos e as atividades em aulas de educação física. Como metodologia para este estudo utilizou-se a pesquisa bibliográfica na qual selecionou-se autores e materiais em plataformas eletrônicas de confiança que estavam de acordo com os critérios de inclusão. Como resultados compreende-se que é extremamente necessário que o professor de Educação Física conheça o nível de aprendizagem dos alunos e busque estratégias dentro da ludicidade para aplicar em suas aulas, oferecendo propostas mais desafiadoras e significativas na realidade atual chamando assim a atenção dos alunos enquanto propicia situações efetivas de aprendizagem.

Palavras-chave: Professor. Educação. Física. Ensino. Fundamental.

ABSTRACT

The practice of the Physical Education teacher is a fundamental part of the Elementary School I student's curriculum, since students in this age group are in constant motor, cultural, emotional, social and cognitive development and therefore must receive appropriate stimuli to their needs. learning needs. Given this context, the main objective of the present study was to demonstrate the relationship between the child's social development and playing through playful activities planned specifically for Elementary School I. Specific objectives were listed as the survey of historical concepts about social development and playfulness. , description of the development of Elementary School I students and the relationship between the social and recreational needs of these students and the activities in physical education classes. As a methodology for this study, bibliographical research was used in which authors and materials were selected on reliable electronic platforms that were in accordance with the inclusion criteria. As a result, it is understood that it is extremely necessary for the Physical Education teacher to know the students' learning level and seek strategies within playfulness to apply in their classes, offering more challenging and meaningful proposals in the current reality, thus drawing the students' attention while providing effective learning situations.

Keywords: Teacher. Education. Physical. Teaching. Fundamental.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que a criança por si só está em constante movimento e o brincar é a essência infantil. A brincadeira contribui no desenvolvimento integral da criança de forma que há uma necessidade de brincar para superar dificuldades, vencer desafios, explorar competências e desenvolver novas habilidades. Afinal, ao brincar a criança tem um desenvolvimento integral empregando aspectos motores, emocionais, sociais, cognitivos, culturais entre outros.

Alguns autores como Kishimoto em “Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação”, Luckesi em “Ludicidade e Formação do Educador” e Massa em “Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito”, afirmam que o ato de brincar está diretamente relacionado a estímulos internos relacionados ao próprio processo de desenvolvimento e evolução da criança, por isso a brincadeira é uma de suas principais necessidades.

Em contrapartida dessa ideia podemos afirmar e observar as crianças no cotidiano e constatar que estão brincando menos, seja pela insegurança das ruas, pelo excesso de telas, ou pela falta de tempo da própria família em propiciar situações lúdicas de brincadeiras no convívio do lar. Paralelamente encontram-se nos estudos de Adriana Friedmann evidências de que muitas crianças estão sendo privadas de brincarem, algo que é natural do próprio desenvolvimento infantil e que deve ser estimulado entre família e escola. (FRIEDMANN, 2014)

Diante desse contexto, a escola se torna o principal ambiente frequentado pela criança da atualidade e por isso deve tomar como compromisso o oferecimento e a defesa de propostas lúdicas que sejam capazes de dar essa liberdade de brincar, propiciando assim um desenvolvimento saudável para as crianças de forma geral.

O profissional de educação física nesse cenário pode atuar de forma pontual, já que o mesmo compreende essa necessidade e assim contribuir com a escola planejando e estruturando propostas lúdicas de atividades que atendam essa necessidade infantil.

O objetivo deste estudo é demonstrar a relação entre o desenvolvimento social da criança e o brincar através de atividades lúdicas planejadas especificamente para o Ensino Fundamental I. Como objetivos específicos pretendemos ressaltar historicamente os conceitos de desenvolvimento social e ludicidade, descrever brevemente o desenvolvimento físico, motor e social dos alunos do Ensino Fundamental I e relacionar as necessidades sociais e lúdicas desses alunos através das atividades em aulas de educação física.

Como metodologia para tanto foi realizada a pesquisa bibliográfica, na qual selecionou-se diferentes artigos e livros em plataformas acadêmicas confiáveis como a BIREME e o Google

Acadêmico, estes que estavam de acordo com os critérios de inclusão da pesquisa. Como critérios de inclusão selecionou-se todos os materiais que continham as seguintes palavras -chave: educação física, criança, ludicidade, brincadeiras e ensino fundamental I.

Este estudo está organizado em sessões que se embasam nos objetivos desta pesquisa. No primeiro capítulo define-se o conceito histórico de desenvolvimento social e ludicidade. No segundo capítulo descreve-se como o aluno do Ensino Fundamental I se desenvolve em aspectos sociais, físicos e motores. E no terceiro capítulo sugerem-se algumas atividades lúdicas que podem ser utilizadas pelo professor de educação física com os alunos dessa faixa etária. Finaliza-se o trabalho com as considerações finais e as referências.

1. DESENVOLVIMENTO SOCIAL E LUDICIDADE

O desenvolvimento social da criança acompanhou a história do reconhecimento da infância. Nem sempre a criança foi considerada como tal, em primórdios das civilizações ela era encarada como um adulto em miniatura, tendo obrigações e trabalho como tal.

Em sociedades antigas como na Grécia e Roma antiga, a criança não tinha nem proteção jurídica, pois eram consideradas propriedade da família ou do estado, pois para tais eram seres imperfeitos que se perdiam com o tempo, e só eram cuidadas por um dever ético-religioso. (DE LIMA; SÃO JOSÉ, 2017)

Ou seja, as crianças da antiguidade que eram abrigadas pelos pais, eram cuidadas apenas pelo dever religioso que era forte na época.

A consciência da particularidade infantil pode ser identificada desde a Antiguidade e nas mais diversas culturas. Se procurarmos compreender a vida como um percurso ao longo do tempo até seu final, então as diferentes idades das pessoas serão um dado prévio para se pensar sobre os lugares e as condições de suas vidas, nos diferentes momentos da história da humanidade. É nessa história, que não é só do Ocidente a se expandir do núcleo europeu, mas de todas as formas de agrupamento humano em ambos os hemisférios, que as crianças vivem e precisam ser compreendidas. (KUHLMANN JR., FERNANDES, 2012, p.22)

Portanto, a criança precisa ser compreendida uma vez que o estado infantil faz parte do processo de desenvolvimento humano e por isso deve ser valorizado.

Entre os séculos XVI ao século XIX, as crianças eram tratadas, na maioria das vezes, como seres sem relevância. Fato que resultava no alto índice de mortalidade infantil que era alarmante naquela época. Por isso, o adulto com o intuito de se abster do sofrimento oriundo da perda de uma criança, evitava qualquer tipo de apego afetivo às crianças. (DE LIMA; SÃO JOSÉ, 2017)

Compreende-se com a fala do autor que a falta de cuidados e preocupação com saúde, higiene e alimentação voltados à criança, aspectos tão importantes para o desenvolvimento infantil, acabava por aumentar o índice de mortalidade da época. Não havia espaço para o brincar, a criança não tinha direitos, apenas deveres, e por isso em fase de crescimento, trabalhando e sem os cuidados necessários muitas crianças adoeciam e até morriam. O brincar não era defendido como é nos dias atuais.

Naquela época as crianças faziam trabalhos braçais de acordo com suas habilidades físicas. Para as famílias mais pobres quanto maior a quantidade de filhos maior seria também a quantidade de trabalhadores braçais disponíveis e conseqüentemente maior a possibilidade de sobrevivência. (DE LIMA; SÃO JOSÉ, 2017)

Sendo assim, a criança sendo considerada como adulto não havia espaço para brincadeiras, já que o foco era em ampliar a mão de obra para ajudar na sobrevivência da família. Por isso, naquela época era comum que as famílias mais pobres fossem grandes, com muitos filhos.

A criança, independente de sua cor de pele (fosse ela branca ou negra), era primordial para o bom funcionamento do lar, em especial, dos domicílios rurais e economicamente mais carentes. Ademais, várias tarefas exercidas pelas crianças eram consideradas pelos adultos como parte de sua formação educacional, sendo desenvolvidas de acordo com o seu critério etário, por imitação e observação dos adultos. (KUHLMANN JR.; FERNANDES, 2012, p.32)

Então, entende-se que os filhos continuavam o ofício dos pais, já que aprendiam com a própria família.

Os filhos dos ricos não precisavam trabalhar como os filhos dos artesãos e camponeses, mas se ocupavam de ofícios para a vida social, como os princípios de moralidade e etiqueta, leitura, música, dança, entre outros. (DE LIMA; SÃO JOSÉ, 2017)

Ainda que a criança não fosse valorizada, a diferença de classes sempre existiu e por isso a elite tinha um melhor preparo desde a infância.

Na sociedade medieval a criança ingressava a partir dos 7 anos no mundo dos adultos, de forma gradativa, na medida em que ia aprendendo atividades produtivas ultrapassando etapas até chegar a diferentes graus de autonomia. (KUHLMANN JR., FERNANDES, 2012)

Ou seja, de acordo com o autor, na Idade Média a criança não era considerada como adulto imediatamente, mas precisava de um tipo específico de instrução.

Esta ideia inspirou futuramente a organização da educação escolar por classes e faixas etárias. Entende-se que o ingresso da criança no mundo dos adultos já ao nascer refere-se ao fato da ideia de que a sociedade é composta por pessoas de diferentes idades. A diferença é que os adultos exercem a

hegemonia dos processos sociais e a criança são os novos membros da humanidade na vida social, nos diferentes lugares, momentos, grupos sociais, etc. (KUHLMANN JR., FERNANDES, 2012)

O autor ressalta a ideia de que considerar a criança como parte da sociedade não significa colocá-la no lugar do adulto, porém considerá-la como ser social, que faz parte de todo um processo de evolução e desenvolvimento.

Em outro ponto o autor afirma que

Se, na Idade Média, a criança ingressava no “mundo dos adultos” para ali fazer a sua aprendizagem, com a modernidade, a defesa da necessidade de uma educação fundada nas instituições familiar e escolar fez dessas instituições o novo “mundo dos adultos” pelo qual elas deveriam passar. Com isso, a transformação da criança em aluno seria, ao mesmo tempo, a definição do aluno como a criança, nesse processo em que o critério etário se torna ordenador da composição e da seriação do ensino nas classes escolares. (KUHLMANN JR., FERNANDES, 2012)

Dessa forma, entende-se com a fala do autor que a criação de uma instituição que orientasse e contribuísse na formação das crianças se tornou necessária no decorrer do tempo historicamente falando.

O olhar para a criança mudou recentemente, pois as políticas que garantem direitos e liberdades para o público infantil são relativamente novas no decorrer da história. (DE LIMA; SÃO JOSÉ, 2017)

A criança nos dias atuais tem um perfil social que vem de encontro com a evolução tecnológica, onde ela é exposta a um excesso de informações provenientes das telas de equipamentos eletrônicos como tablets, celulares, televisores, entre outros.

No cenário contemporâneo, as ferramentas tecnológicas fazem parte da vida da maioria dos sujeitos. Assim, ao falar de infância, é preciso abordar as TD com seus jogos eletrônicos, Internet, DVD, aparelhos celulares e brinquedos com controle remoto. Essas tecnologias, aliadas às mídias, ajudam a formar crianças cada vez mais familiarizadas com os recursos do mundo digital. Possivelmente, essa familiarização induz o ser humano a questionar qual caminho será traçado por essa nova geração: serão adultos “descolados”, que sabem lidar com todas as tecnologias, e mais informados ou serão crianças que perdem o interesse pelas brincadeiras simples e amadurecem antes do tempo, perdendo a essência da infância e a imaginação? (MENEGUZZO, 2014, p.34)

Observa-se que o autor ressalta a realidade das crianças da atualidade acostumadas com o mundo digital e as possíveis consequências geradas por este contato, como por exemplo a perda de interesse nas brincadeiras tradicionais. Porém o brincar é essencial, contribui no desenvolvimento de diversas habilidades e faz parte da fase mais importante da vida do ser humano, a infância.

Outro ponto que interfere no perfil da criança da atualidade é o modelo de família, que também veio se modificando ao longo do tempo, no qual a família que antes tinha apenas o pai que trabalhava,

atualmente conta com a mãe que trabalha fora ou que cuida sozinha da educação dos filhos, a mãe solo.

A família é a primeira instituição social em que a criança tem contato e por isso influencia diretamente no desenvolvimento infantil, já que atua principalmente na socialização. É com os familiares que a criança tem a primeira impressão e consciência do outro e aprende como o ser humano existe. Esse processo acontece pela troca afetiva e é o primeiro referencial de formação de personalidade. (DA SILVA, 2008)

Dessa forma entende-se na fala do autor a importância da família no desenvolvimento infantil, e com a modificação desse modelo o perfil das crianças também tende a mudar.

a criança tem necessidade absoluta de viver num círculo de “amor e força”, com a consequente tolerância, para não sentir um medo excessivo de seus próprios pensamentos e dos produtos de sua imaginação, para progredir naturalmente em seu desenvolvimento emocional. Se acontecer de os pais não conseguirem proporcionar-lhe esse ambiente, o sentimento de liberdade excessivo pode gerar na criança, ao contrário do que se possa pensar, comportamentos relacionados não a tudo o que lhe dá prazer, mas sim àquilo que expressa sua angústia. Essa criança procurará, num outro quadro de referências, alguém que a ajude a mantê-la e possa se tornar a fonte de amor e confiança. (ZANETTI; GOMES, 2011)

Portanto, na fala do autor entende-se que a família tem uma importância extrema no desenvolvimento integral da criança, pois lhe dá respaldo diante de todo o estímulo do mundo, dando a base necessária para que ela se fortaleça e saiba lidar com as mais diversas situações.

Todas essas modificações sociais, seja no contato das crianças com telas eletrônicas ou no perfil da família afetam o desenvolvimento infantil de forma que o ato de brincar se torna ainda mais necessário.

E no decorrer da história da educação infantil, conforme a criança foi sendo reconhecida socialmente, aconteceu o desenvolvimento social do reconhecimento da infância e buscou-se cada vez mais compreender quais eram suas necessidades e como se dava seu desenvolvimento e aprendizagem. Isto conseqüentemente resultou no desenvolvimento do conceito de ludicidade que passou a ser extremamente valorizado em instituições de Educação Infantil e outros ambientes institucionais frequentados pela criança, pois independente de qualquer realidade social o ato de brincar é extremamente necessário na vida da criança

A infância é, portanto, a aprendizagem necessária à vida adulta. Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brincar, seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela sua própria estátua. Não se pode dizer de uma criança “que ela cresce” apenas, seria preciso dizer “que ela se torna grande” pelo jogo. Pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente a superfície do

seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor. (CHATEAU, 1987, p.14)

Chateau (1987) defende a necessidade do jogo no universo infantil, já que o brincar envolve regras, instruções, procedimentos, e enfatiza toda a importância do jogo no desenvolvimento infantil. Não há como a criança aprender e se desenvolver de forma integral sem brincar, por isso há a extrema necessidade do professor reconhecer e valorizar o brincar como ação fundamental em sua prática pedagógica e cotidiano de sala de aula.

2. LUDICIDADE E O PAPEL DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

O ato de brincar ocorre em todas as culturas independente da época, etnia ou lugar, toda criança tem necessidade de brincar, pois é algo que faz parte do próprio processo de desenvolvimento infantil. A criança precisa ter essa oportunidade na escola, seja de forma direcionada ou livre, nas duas formas o desenvolvimento e a aprendizagem acontecem.

O brincar representa para a criança o papel que o trabalho representa para o adulto. Como o adulto se enobrece com o trabalho, a criança também se sente bem com suas habilidades lúdicas. (CHATEAU, 1987)

Assim, percebe-se a importância e a necessidade do brincar para a criança, trata-se de algo fundamental em todo universo infantil.

Brincar é uma atividade que permite o desenvolvimento da criança de forma integral, onde aspectos físicos, cognitivos, psicológicos são estimulados e promovem a aprendizagem. Porém, existem diferenças entre jogo, brinquedo e brincadeira dependendo da cultura e do significado que é dado a determinada atividade. (MODESTO; RUBIO, 2014)

Ou seja, um jogo pode ser considerado de uma forma em uma cultura enquanto que em outra pode ser visto como um brinquedo.

De acordo com Kishimoto (2017, p.17) “no Brasil termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação desse campo.”

Compreende-se com a fala da autora que existem diferenças entre os termos empregados para dar nome a ação da criança, afinal brinquedo trata-se de um objeto para realizar a brincadeira, a brincadeira em si é o ato de brincar e o jogo pode ter diferenças de acordo com o contexto no qual está inserido.

“Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade.” (KISHIMOTO, 2017, p.16)

Portanto, de acordo com a autora, dependendo da cultura o jogo pode ter um significado ou sentido diferente. Em outro trecho a autora descreve que:

O jogo pode ser visto como:

1. o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social;
2. um sistema de regras;
3. um objeto; (KISHIMOTO, 2017, p.16)

No primeiro caso o sentido do jogo depende do contexto social no qual está inserido, no segundo trata-se de jogos convencionais com regras a serem seguidas como por exemplo o jogo de xadrez, e no terceiro caso refere-se ao sentido concreto e material do jogo, como o tabuleiro, as peças, etc.

O jogo pode ser aceito como consequência de um sistema linguístico inserido num contexto social; um sistema de regras; e um objeto. Com relação ao brinquedo, é um suporte para a brincadeira. Sendo o brinquedo diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras em sua utilização. Já a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de um jogo, ao mergulhar na ação lúdica, podendo se dizer que é o lúdico em ação. (MODESTO; RUBIO, 2014, p.3)

Observa-se que os autores corroboram com Kishimoto quando definem os sentidos de jogo, brinquedo e brincadeira.

O ato de levar o jogo ou o brinquedo (material concreto) para a sala de aula, muitas vezes, já é suficiente para que o educador compreenda aquele como sendo um momento de brincadeira. A chave para a compreensão da importância do brincar não está no fato de abolir-se as atividades lúdicas livres, sem propostas ou regras. Há também algo de fundamental na brincadeira sem controle, sem planejamento, no "brincar pelo brincar". A partir das brincadeiras livres, vinculadas à observação permanente do educador, novas propostas ou encaminhamentos pedagógicos podem ser pensados, sem esquecermos que podem revelar, de certa forma, o estado de desenvolvimento psicológico, cognitivo, linguístico, social (integral) da criança. (SOARES, 2005)

Deve ficar claro ainda para o educador que existe uma diferença entre o termo ludicidade e atividades lúdicas, uma vez que ambos possuem sentidos diferentes, porém são empregados de forma parecida.

Ludicidade não é um termo dicionarizado. Vagarosamente, ele está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado, tanto em

conotação (significado), quanto em extensão (o conjunto de experiências que podem ser abrangidas por ele). Usualmente, quando se fala em ludicidade, se compreende, no senso comum cotidiano, que se está fazendo referência às denominadas “atividades lúdicas”, tais como brincadeiras infantis (comumente ampliadas – de modo impróprio – para “brincadeiras de adultos”, de modo comum, sob a forma de “mal gosto”, tais como “pegadinhas”, “tirar um sarro do outro”, ou como essa conduta vem sendo denominada mais recentemente, bullying), entretenimentos, atividades de lazer, excursões, viagens de férias, viagens para grupos (usualmente para aposentados e idosos). (LUCKESI, 2014, p. 13)

Portanto, atividades lúdicas é um termo utilizado para definir uma atividade que seja prazerosa, engraçada e divertida para a pessoa que a realiza, seja adulto ou criança. Não necessariamente uma brincadeira, mas pode ser qualquer outra situação informal em que as pessoas sintam prazer e motivação em realizá-la. Diferentemente do que se acredita, as atividades lúdicas não estão presentes apenas nas brincadeiras de criança, mas pode estar também entre uma conversa de amigos que contam piadas, por exemplo.

A ludicidade é um estado da pessoa e pode ser relacionada a diferentes vivências positivas que o ser humano teve ou tem, isto é, que ludicidade não está relacionada necessariamente com brincadeiras. É algo muito pessoal, porque o que pode ser lúdico para um pode não ser para outro e vice-versa. (LUCKESI, 2014)

Observa-se então que cada indivíduo irá classificar uma situação como lúdica ou não, dependendo de como executa determinada atividade e também das experiências que teve, assim como suas características individuais.

- Contexto lúdico: é o espaço-tempo no qual o indivíduo vivencia a situação lúdica. É onde a intencionalidade lúdica é pactuada pelo grupo para que eles se expressem dessa forma.
- Situação lúdica (ou vivência Lúdica, segundo Luckesi): é a experiência do indivíduo que, carregada de intencionalidade, viabiliza a sua manifestação lúdica. É a experiência interna plena do sujeito ao realizar uma atividade. Está, portanto, ligada ao individual, ao subjetivo, à experiência interna do sujeito diante daquela situação.
- Manifestação lúdica: é como a ludicidade se revela, se expressa, através do indivíduo. Faz-se conhecer sua presença através de diversas formas (sinais físicos ou atividades lúdicas).
- Condição lúdica: é a condição de ser lúdica do humano. É uma condição interna ao indivíduo e existe antes de qualquer manifestação de natureza lúdica. (MASSA, 2015, p. 127)

Ou seja, na visão do autor ainda existem várias facetas por onde a ludicidade pode ser compreendida.

Por isso, no caso dos professores de educação física a ludicidade é muito relativa, já que vai depender de como esse professor encara determinada atividade, pois se para ele for lúdica ele a levará para a sala de aula tentando introduzir de forma lúdica com os alunos.

As relações interpessoais que os adultos mantêm tem a ver com a biografia pessoal de cada um. É na formação da infância que se gera a anatomia emocional e ela direciona a vida pessoal e profissional do indivíduo. (LUCKESI, 2014)

Ou seja, muito da personalidade do educador irá interferir diretamente na forma em que ele lida com seus alunos e conseqüentemente com a ludicidade.

Então, o educador necessita estar permanentemente atento a si mesmo para atuar junto aos educandos, pois ele é o líder da sala de aula, cujo “tom” será o “seu tom”. Se ele for competente, sua sala de aula também o será; se ele for amistoso, sua sala também o será; se ele for agressivo, sua sala também o será; se for lúdico, sua sala também o será. O líder dá tom ao espaço por ele liderado, seja para o lado positivo, seja para o negativo e isso dependerá de sua filosofia existencial, traduzida em atos práticos no cotidiano e dos cuidados consigo mesmo. (LUCKESI, 2014, p.17)

É extremamente importante que o professor compreenda que sua personalidade impacta diretamente no andamento e no temperamento da turma. Os alunos acabam sendo o reflexo do professor.

O professor poderá incluir a ludicidade na sua prática docente apenas se o contato for realizado a partir do seu interior. O ensino lúdico precisa ser conduzido por docentes que experimentem a ludicidade: caso contrário, será apenas um facilitador de atividades lúdicas. Mas, que se observe que executar atividades lúdicas não confere nem ao professor nem à sua proposta de ensino o status de lúdico. Nem tampouco cria o contexto lúdico para que os alunos tenham a experiência das vivências lúdicas. (MASSA, 2015, p.128)

Portanto, o adulto é resultado de tudo que aconteceu em sua infância, ou seja, a potencialidade dos estímulos que recebeu delimitou praticamente toda sua personalidade e impedir uma criança de brincar é limitar e sufocar sua capacidade cognitiva, e por isso o professor deve ter ciência da importância de todo seu papel na educação infantil valorizando na prática no contexto escolar.

Vários fatores transformam a sociedade, entre eles a escola que contribui para que os alunos tenham uma formação crítica, com os instrumentos fundamentais para serem cidadãos que respeitam seus próprios limites e ao mesmo tempo acreditam em seu potencial coletivo. (FERNANDES, 2013)

Não somente o professor tem um papel importante na educação, mas também a escola, ambos devem trabalhar juntos para contribuírem para oferecerem o melhor processo de ensino aprendizagem possível para a criança.

O papel do professor é essencial. Por isso ele deve buscar estar em constante formação para dar conta dos desafios do processo de ensino aprendizagem das crianças, ao mesmo tempo em que promove uma aprendizagem prazerosa, significativa e lúdica.

Ludicidade é o termômetro de uma proposta de atividade sobre o quanto ela está sendo significativa ou não para o aluno. A experiência lúdica deve ser algo único para quem a vivencia. Dessa forma ela estimula a aprendizagem da ética, das estratégias mentais e, sobretudo, da harmonia entre as pessoas. (MASSA, 2015)

Dessa forma entende-se que ao vivenciar uma experiência lúdica o aluno deve apreciar ao ponto de considerá-la única e por isso ela se torna tão prazerosa. A didática pedagógica de modo geral deve favorecer o avanço do aluno e a construção de conhecimentos de forma lúdica e significativa.

O planejamento é uma parte fundamental da prática do professor de Educação Física, uma vez que ele precisa buscar as características da turma e juntar ao seu conhecimento, para que assim possa oferecer propostas que atinjam as necessidades dos alunos de forma efetiva e pontual, ou seja lúdicas.

A ludicidade das ações que propomos aos nossos alunos é um dos aspectos que necessita ser considerado, quer seja no planejamento das atividades de ensino quer seja no momento de sua implantação, sobretudo se estamos falando do desenvolvimento de crianças. (FERRAZ, 2010)

Observa-se na fala do autor a extrema necessidade do professor pensar no lúdico em sua prática, não só na execução da aula em si, mas desde o momento do planejamento.

Ainda de acordo com Ferraz (2010) para que o professor de Educação Física realize um trabalho efetivo no Ensino Fundamental I é extremamente necessário que ele tenha algumas metas educacionais que se resumem em:

a) Competência: nesta meta o professor deve propiciar situações para que o aluno use seu próprio potencial em uma atividade com desafios e dúvidas relacionadas às propostas de movimento.

b) Individualidade: O professor deve ajudar o aluno a tomar as próprias decisões, buscando soluções, arriscando-se, demonstrando preferências e estabelecendo uma dinâmica independente para si próprio.

c) Socialização: O professor deve estimular o aluno a desenvolver a habilidade de engajar-se com o outro em atividades de movimento, dentro de valores democráticos.

Ou seja, o professor de Educação Física não é somente o profissional que trabalha os aspectos motores, mas também deve se preocupar com aspectos relacionais, sociais, coletivos e individuais das relações entre os alunos.

A Educação Física para o Ensino Fundamental deve trabalhar a cultura corporal do movimento, valorizando a função real da disciplina e introduzindo os alunos na realidade para que possam desenvolver as habilidades esportivas incluindo os seus presumíveis valores positivos. (SOARES, 1996)

Assim, entende-se que o professor de Educação Física deve trabalhar para que os alunos apreciem a aula, realizem as atividades com ludicidade ao mesmo tempo em que compreendem o sentido real da Educação Física.

Nos anos mais recentes, esse entendimento de conteúdo da Educação Física vem sendo assumido de forma crescente por parte significativa das redes ou sistemas estaduais e municipais de ensino. Isso vem se dando de forma paulatina e nem sempre coerente com os princípios que foram inicialmente propostos. (SOARES, 1996)

Entende-se na fala do autor que apesar dos sistemas educacionais demonstrarem que estão percebendo a necessidade de mudança na prática do professor de Educação Física, na realidade nem sempre é isso o que acontece.

A prática do professor de educação física deve levar em conta o desenvolvimento do aluno e a construção de conhecimentos de forma significativa. As propostas devem ser mediadas pelo professor de forma que se desenvolva nas crianças um olhar diversificado, para que assim futuramente elas possam saber se inserirem na sociedade respeitando as diferenças, com autonomia, identidade, empatia com o outro e cooperação em atividades de grupo. Dessa forma, o aluno estará desenvolvendo habilidades dentro da escola que são essenciais para saber viver fora dela. (FERNANDES, 2013)

Diante da fala do autor considera-se então, o trabalho do professor de educação física extremamente sério pois lida com a formação da personalidade de futuros indivíduos e por isso muitas vezes usa o brincar para isso.

É extremamente importante que o professor tenha uma atitude crítica diante dos alunos, investigando seus limites e possibilidades. Pois somente dessa forma ele conseguirá respeitar as características, o ritmo, as necessidades e o potencial de cada aluno.

O professor deve ser um profissional que quando encontrar alguma dificuldade ou dúvida em sua prática deve expor a seus colegas, buscando soluções coletivas e superação dos desafios. Deve também avaliar se suas propostas estão de acordo com as necessidades dos alunos, para isso é essencial que o professor tenha segurança e autoridade em sua prática dentro da escola. (FERNANDES, 2013)

O trabalho em equipe dentro da escola faz uma enorme diferença para o compartilhamento de conhecimento e as trocas de dúvidas e dificuldades. Dessa forma, um professor contribui com o outro ao mesmo tempo em que se beneficia com os conhecimentos que aprende.

Segundo Massa (2015, p.128) “para o uso satisfatório das atividades lúdicas inseridas em um contexto em que exista a emergência da ludicidade na prática educativa, faz-se necessário um mediador amadurecido emocionalmente, assim como científica e tecnicamente.”

Portanto, o professor é o condutor da ludicidade dentro da escola, somente ele poderá direcionar se as atividades serão de fato lúdicas ou não, por isso há a extrema importância do professor conhecer seus alunos e compreender como acontece o desenvolvimento dentro de cada faixa etária.

3. O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA E O JOGO INFANTIL

O desenvolvimento infantil integral está intimamente relacionado às estratégias utilizadas pelo professor em suas propostas pedagógicas, pois a aprendizagem acontece nas relações de alunos com alunos, alunos com o professor, alunos com o meio e também nas mediações/intervenções realizadas nesses momentos.

Criar condições de ter uma participação mais ativa dos alunos implica, absolutamente, a mudança da prática e o desenvolvimento de estratégias que garantam a organização de um aprendizado mais interativo e intimamente ligado com as situações reais. Por isso, a inovação na educação é essencialmente necessária. A inovação é uma forma de transformar a educação. (CAMARGO; DAROS, 2018, p.23)

Ou seja, observa-se na fala do autor que o professor deve buscar então adequar suas estratégias às necessidades dos alunos, fazendo com eles participem do processo de aprendizagem, favorecendo assim uma educação transformadora.

Diante desse contexto, compreender como acontece o desenvolvimento infantil contribui para que o professor encontre a melhor estratégia para trabalhar com os alunos correspondendo às suas reais necessidades, níveis de desenvolvimento e interesse, favorecendo assim uma aprendizagem significativa e prazerosa. (ANDRÉ, 2017)

A criança se desenvolve na medida em que se relaciona, interage com o outro e com o meio que a cerca e também conforme é estimulada por todos esses fatores. Por isso, trabalhar com o jogo infantil propriamente dito, é uma estratégia fundamental para que o professor alcance seus objetivos em sala de aula.

Porém, o jogo tem uma definição bastante ampla, já que o termo pode se dividir em jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Apesar de todos estes exemplos se denominarem jogos, cada um tem suas características específicas. Como por exemplo, no jogo de faz de conta existe a questão da

imaginação, nos jogos de xadrez existem as regras a serem seguidas, entre outros. (KISHIMOTO, 2017)

Observa-se então na fala da autora que, Identificar o tipo de jogo adequado a cada situação em sala de aula faz com que o professor consiga o desenvolvimento significativo e a aprendizagem dos alunos.

De acordo com a autora existem algumas características específicas no jogo infantil conforme se descreve a seguir:

1- A não literalidade: as situações lúdicas tem como característica principal uma realidade interna que se sobressai a realidade externa. Trata-se do faz-de-conta que chama a atenção das crianças. (KISHIMOTO, 2017)

2 - Efeito positivo: os jogos infantis sempre contém prazer e alegria e por isso quando brinca, a criança sorri. Esse processo traz diversos efeitos positivos para o desenvolvimento moral, corporal e social do aluno. (KISHIMOTO, 2017)

3 - Flexibilidade: ao brincar as crianças são levadas a combinar situações, ideias e comportamentos, o que não acontece em nenhuma outra atividade escolar. A brincadeira é extremamente importante para a exploração, já que não existe a pressão de algo planejado e imposto, mas sim uma situação de curiosidade, investigação e desafio e ao brincar a criança busca ser mais flexível e buscar alternativas de ação. (KISHIMOTO, 2017)

4 - Prioridade do processo de brincar: ao brincar a criança se concentra na atividade e não no resultado. A brincadeira como jogo infantil só pode ser considerada com tal se o principal objetivo for brincar. Isto, porque quando o jogo é usado em sala de aula de forma educativa tende a perder essa características, sendo focado apenas na aprendizagem de habilidades e competências. (KISHIMOTO, 2017)

5 - Livre escolha: o jogo só pode ser considerado como tal quando for escolhido de forma livre e espontânea pela criança. Caso contrário se torna uma atividade de ensino. (KISHIMOTO, 2017)

6 - Controle interno: no jogo infantil são os próprios envolvidos que desenrolam os acontecimentos. quando o professor direciona o jogo não dá a liberdade dos alunos explorarem as possibilidades de desenvolvimento dentro do jogo. (KISHIMOTO, 2017)

Observa-se que as características citadas pela autora, estão de acordo com a proposta do jogo ser livre e possibilitar a criança ter reações espontâneas e criativas enquanto joga.

Além do jogo propiciar todas essas características é essencial que ele esteja adequado à faixa etária e nível de desenvolvimento infantil. A criança do Ensino Fundamental I apresenta de 6 a 10 anos de idade e cada série tem suas próprias particularidades de aprendizagem. Essas características

precisam ser conhecidas pelo professor de Educação Física, para que ele possa planejar estratégias adequadas para os alunos dentro do jogo infantil.

A criança de 6 a 8 anos, está apta a se envolver em uma intensa gama de atividades; é capaz de imitar qualquer movimento de outra pessoa. Seus interesses se mostram mais sistemáticos, e isso as torna abertas à aprendizagem escolar. São crianças com muita energia e vivacidade. Estão em constante movimento, principalmente quando brincam. (GRESPLAN, 2016, p. 23)

O professor de educação infantil deve então aproveitar essa característica ativa da criança de 6 a 8 anos e propiciar jogos infantis que aguce ainda mais o interesse e a curiosidade dos alunos.

As crianças de 6 anos apresentam falta de experiência na relação com as pessoas, o que causa insegurança em relação a ambientes desconhecidos, levando a uma maior facilidade para o trabalho com jogos que envolvam pares de alunos, do que com mais envolvidos. (GRESPLAN, 2016)

Ou seja, a criança no início do Ensino Fundamental está superando a fase da Educação Infantil e precisa lidar com outro tipo de ambiente, estrutura escolar, conteúdos, entre outros aspectos que trazem para essa faixa etária um período que requer adaptação. Por isso, os jogos infantis devem ser propostos pelo professor em pares, para que aos poucos a criança vá compreendendo as maneiras de se trabalhar com um jogo mais coletivo.

Já aos 7 anos, as crianças apresentam maior capacidade de comparar e ordenar as vivências, e quanto maior a participação em atividades mais ficam satisfeitas, também apresentam maior flexibilidade, melhor noção de tempo e espaço, maior compreensão e domínio da lateralidade, apreciam imitações e a reprodução de ações. (GRESPLAN, 2016)

De acordo com a autora, com sete anos o desenvolvimento da criança muda e ela passa a desenvolver habilidades fundamentais para o trabalho do professor de Educação Física como lateralidade, maior participação e interesse, compreensão e imitação.

Já aos 8 anos, a criança apresenta maior facilidade em participar de atividades em grupo, sendo bem expansiva, e tendo maior facilidade de expressão. Em termos motores, está mais apta a executar tarefas em ritmos mais acelerados, gosta de ser testada em atividades que envolvam força, agilidade, velocidade e destreza, e não gosta de ser muito cobrada, podendo apresentar respostas de instabilidade emocional. (GRESPLAN, 2016, p.14)

Assim, entende-se que conforme a criança vai crescendo vai dominando e desenvolvendo algumas habilidades que são fundamentais para o bom andamento das aulas de Educação Física, e conseqüentemente com o sucesso dos jogos infantis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegando ao fim deste estudo constata-se que o conceito de ludicidade foi construído no decorrer do tempo, na medida em que a sociedade reconhecia o desenvolvimento social infantil e se modificava.

Entende-se também que em sociedades mais antigas a criança trabalhava como um adulto e o brincar não era valorizado como acontece nos dias atuais. Muitas crianças acabavam morrendo por falta de cuidados adequados à faixa etária de crescimento.

Atualmente, sabe-se que a criança se desenvolve a partir de estímulos e interação com o meio que a cerca, por isso as brincadeiras, o jogo e as propostas lúdicas em si são de extrema importância nas aulas de Educação Física, pois garantem que os alunos tenham um desenvolvimento integral. Isto é em todos os aspectos do desenvolvimento, sendo eles físicos, motores, sociais, culturais, afetivos, cognitivos, emocionais e psicológicos.

Por isso, a prática do professor de Educação Física deve ser pensada de forma lúdica desde o planejamento, para que assim os alunos avancem em suas aprendizagens, ao mesmo tempo em que se interessam pelas aulas, participam das propostas, na medida em que se sentem desafiados e estimulados pelas intervenções/mediações do professor,

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli. **Pedagogia das diferenças na sala de aula**. Papirus Editora, 2015.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora-estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Penso Editora, 2018.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Grupo Editorial Summus, 1987.

DA SILVA, Nancy Capretz Batista et al. Variáveis da família e seu impacto sobre o desenvolvimento infantil. **Temas em Psicologia**, v. 16, n. 2, p. 215-229, 2008.

DE LIMA, Renata Mantovani; POLI, Leonardo Macedo; SÃO JOSÉ, Fernanda. A evolução histórica dos direitos da criança e do adolescente: da insignificância jurídica e social ao reconhecimento de direitos e garantias fundamentais. **Revista Brasileira de Políticas Públicas**, 2017.

FERNANDES, V. d J. L. A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil. **Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE-ISSN**, v. 6283, 2013.

FERRAZ, Osvaldo Luiz. **Educação Física na Educação Infantil: saberes docentes para ensinar e a ensinar**. In: Educação Física Escolar: Docência e Cotidiano. 1ª Ed. CRV: Curitiba, 2010.

FRIEDMAN, Thomas L. **O mundo é plano: uma breve história do século XXI**. Editora Companhia das Letras, 2014

GRESPLAN, Marcia Regina. **Educação Física no ensino fundamental: primeiro ciclo**. Papirus Editora, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

KUHLMANN JR, Moysés; FERNANDES, Fabiana Silva. Infância: construção social e histórica. Nova Petrópolis, RS, p. 21-56, 2012.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. Revista entre ideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MASSA, M. S. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. APRENDER - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação. Vitória da Conquista, Ano IX - n. 15 p.111-130 - 2015.

MENEGUZZO, Lorivane Aparecida. O brincar na educação infantil: a influência das tecnologias digitais móveis no contexto da brincadeira. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2014.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.

SOARES, Ilma Maria Fernandes. Se der, a gente brinca: crenças de professores sobre ludicidade e atividades lúdicas. Dissertação de Mestrado - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, 2005.

SOARES, Carmen Lucía. Educação Física escolar: conhecimento e especificidade. **Revista Paulista de Educação Física**, p. 6-12, 1996.

ZANETTI, Sandra Aparecida Serra; GOMES, Isabel Cristina. A “fragilização das funções parentais” na família contemporânea: determinantes e consequências. **Temas em Psicologia**, v. 19, n. 2, p. 491-502, 2011

Anexo 1 - Normas para publicação na Revista

Diretrizes para Autores

Os trabalhos devem ser redigidos em português, o uso da forma culta correta é de responsabilidade dos autores. Os nomes dos autores, bem como a filiação institucional de cada um, devem ser inseridos nos campos adequados a serem preenchidos durante a submissão. A Revista Ciência e Saúde on-line sugere que o número máximo de autores por artigo seja 6 (seis). Artigos com número superior a 6 (seis) serão considerados exceções e avaliados pelo Conselho Editorial que poderá solicitar a adequação. **Pesquisas feitas com seres humanos e animais devem, obrigatoriamente, citar a aprovação da pesquisa pelo respectivo Comitê de Ética.** O não atendimento de tal proposta pode implicar em recusa de sua publicação. Da mesma forma, o plágio implicará na recusa do trabalho.

Os autores dos artigos aceitos poderão solicitar a tradução do artigo para língua inglesa nos tradutores indicados pela revista e reenviar. Os custos com a tradução serão de responsabilidade dos autores.

O periódico disponibilizará aos leitores o conteúdo digital em ambos os idiomas, português e inglês.

APRESENTAÇÃO DO MATERIAL

Sugere-se um número máximo de 20 páginas, incluindo referências, figuras, tabelas e quadros. Os textos devem ser digitados em **Fonte Times New Roman, tamanho 12, espaçamento 1,5, justificado, exceto Resumo e Abstract que devem ser em tamanho 11 e ter espaçamento simples.** Devem ser colocadas margens de 2 cm em cada lado.

As Figuras: gráficos, imagens, desenhos e esquemas deverão estar inseridas no texto, apresentar boa qualidade, estar em formato JPEG, com resolução de 300dpi com 15cm x 10cm. O número de figuras deve ser apenas o necessário à compreensão do trabalho. Não serão aceitas imagens digitais artificialmente 'aumentadas' em programas computacionais de edição de imagens. As figuras devem ser numeradas em algarismos arábicos segundo a ordem em que aparecem e suas legendas devem estar logo abaixo.

Tabelas e Quadros: deverão ser numerados consecutivamente com algarismos arábicos e encabeçados pelo título. **As tabelas e os quadros devem estar inseridos no texto.** Não serão admitidas as tabelas e quadros inseridos como Figuras.

Títulos de tabelas e quadro e legendas de figuras deverão ser escritos em tamanho 11 e com espaço simples entre linhas.

Citação no texto: deve-se seguir o sistema numérico de citações, em que as referências são numeradas na ordem em que aparecem no texto e citadas através dos seus números sobrescritos (depois de ponto e de vírgula; antes de ponto e vírgula e dois pontos). Citações de mais de uma referência devem obedecer ordem numérica crescente. Quando no final da frase, os números das referências devem aparecer depois da pontuação. Citações com numerações consecutivas devem ser separadas por hífen (Ex: ³⁻⁶); em caso contrário, deve-se utilizar vírgula (Ex: ^{3,4,9,10}). Toda referência deverá ser citada no texto. Exemplos: Conforme definem Villardi et al.¹, a perda óssea alveolar... O uso de implante de carga imediata tem sido discutido por vários autores.^{1,3,5-8} **Não serão aceitas teses, dissertações e monografias como fonte bibliográfica.**

Grafia de termos científicos, comerciais, unidades de medida e palavras estrangeiras: os termos científicos devem ser grafados por extenso, em vez de seus correspondentes simbólicos abreviados. Incluem-se nessa categoria os nomes de compostos e elementos químicos e binômios da nomenclatura microbiológica, zoológica e botânica. Os nomes genéricos de produtos devem ser preferidos às suas respectivas marcas comerciais, sempre seguidos, entre parênteses, do nome do fabricante, da cidade e do país em que foi fabricado, separados por vírgula. Para unidades de medida, deve-se utilizar o Sistema Internacional de Unidades. Palavras em outras línguas devem ser evitadas nos textos em português, utilizar preferentemente a sua tradução. Na impossibilidade, os termos estrangeiros devem ser grafados em itálico. Toda abreviatura ou sigla deve ser escrita por extenso na primeira vez em que aparecer no texto.

ESTRUTURA DO ARTIGO

Independentemente do tipo de artigo, todos deverão ter uma **Página de título** contendo:

Título em português: caixa alta, centrado, negrito, conciso, com um máximo de 25 palavras;

Título em inglês (obrigatório): caixa alta, centrado. Versão do título em português;

Nomes dos autores, sem abreviação, bem como a titulação e a filiação institucional de cada um. O autor de correspondência deve ser identificado com um asterisco após o sobrenome e deve ser fornecido o e-mail para contato, logo abaixo das afiliações.

PESQUISAS ORIGINAIS devem ter no máximo 20 páginas com até 40 citações; organizar da seguinte forma:

Resumo: não estruturado, parágrafo único sem deslocamento, fonte tamanho 11, espaço 1, justificado, contendo entre 150 e 250 palavras. Deve conter a apresentação concisa de cada parte do trabalho, abordando objetivo(s), método, resultados e conclusões. **Deve ser escrito sequencialmente, sem subdivisões**. Não deve conter símbolos e contrações que não sejam de uso corrente nem fórmulas, equações, diagramas;

Palavras-chave: de 3 a 5 palavras-chave, iniciadas por letra maiúscula, separadas e finalizadas por ponto. Deverá ser consultada a lista de Descritores em Ciências da Saúde -DECS, que pode ser encontrada no endereço eletrônico: <http://decs.bvs.br/>

Abstract (obrigatório): fonte tamanho 11, espaço 1, justificado, deve ser a tradução literal do resumo;

Keywords: palavras-chave em inglês;

Introdução: deve apresentar o assunto a ser tratado, fornecer ao leitor os antecedentes que justificam o trabalho, incluir informações sobre a natureza e importância do problema, sua relação com outros estudos sobre o mesmo assunto, suas limitações. Essa seção deve representar a essência do pensamento do pesquisador em relação ao assunto estudado e apresentar o que existe de mais significativa na literatura científica. Os objetivos da pesquisa devem figurar como o último parágrafo desse item.

Método: destina-se a expor os meios dos quais o autor se valeu para a execução do trabalho. Pode ser redigido em corpo único ou dividido em subseções. Especificar tipo e origem de produtos e equipamentos utilizados. Citar as fontes que serviram como referência para o método escolhido.

Pesquisas feitas com seres humanos e animais devem, obrigatoriamente, citar a aprovação da pesquisa pelo respectivo Comitê de Ética.

Resultados: Nesta seção o autor irá expor o obtido em suas observações. Os resultados poderão estar expressos em quadros, tabelas, figuras (gráficos e imagens). Os dados expressos não devem ser repetidos em mais de um tipo de ilustração.

Discussão: O autor, ao tempo que justifica os meios que usou para a obtenção dos resultados, deve contrastar esses com os constantes da literatura pertinente; estabelecer relações entre causas e efeitos; apontar as generalizações e os princípios básicos, que tenham comprovações nas observações experimentais; esclarecer as exceções, modificações e contradições das hipóteses, teorias e princípios diretamente relacionados com o trabalho realizado; indicar as aplicações teóricas ou práticas dos resultados obtidos, bem como, suas limitações; elaborar, quando possível, uma teoria para explicar certas observações ou resultados obtidos; sugerir, quando for o caso, novas pesquisas, tendo em vista a experiência adquirida no desenvolvimento do trabalho e visando a sua complementação.

Conclusões: Devem ter por base os resultados e expressar com lógica e simplicidade o que foi demonstrado com a pesquisa, não se permitindo deduções. Devem responder à proposição.

Agradecimentos (opcionais): O autor deve agradecer às fontes de fomentos e àqueles que contribuíram efetivamente para a realização do trabalho. Agradecimento a suporte técnico deve ser feito em parágrafo separado.

Referências (e não bibliografia): Espaço simples entre linhas e duplo entre uma referência e a próxima. As referências devem ser numeradas na ordem em que aparecem no texto. A lista completa de referências, no final do artigo, deve estar de acordo com o estilo Vancouver (norma completa <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK7256/>); norma

resumida http://www.nlm.nih.gov/bsd/uniform_requirements.html). Quando a obra tiver até seis autores, todos devem ser citados. Mais de seis autores, indicar os seis primeiros, seguido de et al. O endereço eletrônico de acesso ao artigo deverá constar da referência somente quando se tratar de publicação não impressa. O número do *Digital Object Identifier* (DOI) deve ser informado sempre para os artigos que o possuem. Alguns exemplos:

Artigo publicado em periódico:

Carvalho C, Fernandes WHC, MoutinhoTBF, Souza DM, Marcucci MC, D'Alpino PHP. Evidence-Based Studies and Perspectives of the Use of Brazilian Green and Red Propolis in Dentistry. *Eur J Dent*. 2019;13:453-63. DOI: 10.1055/s-0039-1700598

Artigo publicado em periódico em formato eletrônico:

Gueiros VA, Borges APB, Silva JCP, Duarte TS, Franco KL. Utilização do adesivo Metil-2-Cianoacrilato e fio de náilon na reparação de feridas cutâneas de cães e gatos [Utilization of the methyl-2-cyanoacrylate adhesive and the nylon suture in surgical skin wounds of dogs and cats]. *Ciência Rural* [Internet]. 2001 Apr [citado em 10 Out 2008;31(2):285-9. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84782001000200015.

Instituição como autor:

The Cardiac Society of Australia and New Zealand. Clinical exercise stress testing. Safety and performance guidelines. *Med J Aust*. 1996;164:282-4.

Artigo eletrônico publicado antes da versão impressa

Yu WM, Hawley TS, Hawley RG, Qu CK. Immortalization of yolk sac-derived precursor cells. *Blood*. 2002 Nov 15;100(10):3828-31. Epub 2002 Jul 5.

Livro (como um todo)

Murray PR, Rosenthal KS, Kobayashi GS, Pfaller MA. *Medical microbiology*. 4th ed. St. Louis: Mosby; 2002.

Capítulo de livro

Meltzer PS, Kallioniemi A, Trent JM. Chromosome alterations in human solid tumors. In: Vogesltein B, Kinzler KW, editors. *The genetic basis of human cancer*. New York: McGraw-Hill; 2002. p. 93-113.

RELATOS DE CASO CLÍNICO

Artigos predominantemente clínicos, de alta relevância e atualidade. Os relatos de caso devem apresentar a seguinte estrutura: página de título, resumo em português; palavras-chave; abstract; keywords; introdução; relato do caso; discussão; conclusão e referências. Não devem exceder 12 páginas, incluídos os quadros, as tabelas e as figuras, com até 20 citações. Na submissão, o TCLE deve ser adicionado como arquivo suplementar.

ARTIGOS DE REVISÃO

Poderão ser aceitos para submissão, desde que abordem temas de interesse, atualizados. **Somente serão aceitas revisões sistemáticas, integrativas ou metanálise.** Devem ter até 20 páginas, incluindo tabelas, quadros, figuras e referências. As tabelas, quadros e figuras limitadas a 06 no conjunto, devem incluir apenas os dados imprescindíveis. As figuras não devem repetir dados já descritos em tabelas. As referências bibliográficas devem ser limitadas a 60. Deve-se evitar a inclusão de número excessivo de referências numa mesma citação.

Devem conter: página de título (em arquivo separado), resumos em português e em inglês (de 150 a 250 palavras), palavras-chave/keywords, introdução, método, resultados, discussão, conclusão, agradecimentos (caso necessário), referências.

EDITORIAIS

Colaborações solicitadas a especialistas de áreas afins, indicados pelo Conselho Editorial, visando analisar um tema de atualidade. Devem conter: página de título, Palavras-chave, Keywords, Texto em português, Referências (quando necessário). Os trabalhos não devem exceder a 2 páginas.

Autorizamos cópia total ou parcial desta obra, apenas para fins de estudo e pesquisa, sendo expressamente vedado qualquer tipo de reprodução para fins comerciais sem prévia autorização específica dos autores. Autorizamos também a divulgação do artigo no formato PDF no banco de monografias da Biblioteca Institucional.

Alessandra Aparecida Santos de Melo
Isabela Cristina Gonçalves de Oliveira
Walisson Cristian dos Santos Bonifacio

Pindamonhangaba, novembro de 2023.

