

## JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

HEIDERSCHIEDT, Luana Rosa<sup>1</sup>

SOUSA, Francisco José Fornari<sup>2</sup>

### RESUMO

**Introdução:** Jogos e brincadeiras fazem parte do mundo das crianças, pois estão presentes desde o seu início. O papel do brincar nas series iniciais do ensino fundamental e sua relação na construção do conhecimento da criança, buscando a valorização a criança e a formação de sua cidadania. **Objetivo:** Pesquisar sobre os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. **Metodologia:** Pesquisa de campo, descritiva e diagnóstica. Fizeram parte da amostra quatro profissionais de educação física de uma escola estadual do município de Lages, SC. Como instrumento de coleta de dados foi utilização um formulário eletrônico na plataforma Google Forms®. Os dados foram analisados através de estatística básica e apresentados na forma de tabelas. **Resultados:** Todos os professores possuem nível superior e tempo de experiência com média de 9 anos, sendo dois do sexo masculino e dois do sexo feminino. As atividades que acham mais importantes são o planejamento e as atividades de jogos e brincadeiras. Todos utilizam jogos e brincadeiras em sala de aulas. Todos afirmam que uso de jogos e brincadeiras em sala de aula promove a imaginação e criatividade. A maioria dos professores tiveram os conceitos teóricos sobre ludicidade trabalhados na sua formação e posteriormente vivências práticas e o professor. **Conclusão:** Os dados demostram que os professores possuem conceitos adequados sobre os jogos e brincadeiras, valorizam a ludicidade e que são atividades e estratégias que fazem parte de suas aulas, vendo como um eixo estruturante de toda prática pedagógica, e uma ferramenta de auxílio para a prática. A falta de materiais é a principal limitação citada pelos professores em relação a aplicabilidade de jogos e brincadeiras em suas aulas.

**Palavras-chave:** Jogo. Brincadeiras. Educação Física. Avaliação.

---

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.  
CV: <http://lattes.cnpq.br/2607915820016265>

<sup>2</sup> Prof. Coordenador de curso e da disciplina de TCC I do Centro Universitário UNIFACVEST.  
<https://orcid.org/0000-0001-6976-8059> - CV: <http://lattes.cnpq.br/5505016568685967>

## GAMES AND PLAY IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES OF THE EARLY GRADES OF ELEMENTARY EDUCATION

HEIDERSCHEIDT, Luana Rosa<sup>3</sup>

SOUSA, Francisco José Fornari<sup>4</sup>

### ABSTRACT

**Introduction:** Games and games are part of children's world, as they have been present from the beginning. The role of playing in the early grades of elementary school and its relationship in the construction of children's knowledge, seeking to value the child and build their citizenship. **Objective:** Research about games and games in Physical Education classes in the Early Years of Elementary School. **Methodology:** Field research, descriptive and diagnostic. Four physical education professionals from a state school in the city of Lages, SC, took part in the sample. As a data collection instrument, an electronic form on the Google Forms® platform was used. Data were analyzed using basic statistics and presented in the form of tables. **Results:** Results: All teachers have higher education and experience with an average of 9 years, two males and two females. The activities that they find most important are planning and games and play activities. All use games and games in the classroom. All claim that the use of games and games in the classroom promotes imagination and creativity. Most teachers had the theoretical concepts of playfulness worked on in their training and later practical experiences and the teacher. **Conclusion:** The data show that teachers have adequate concepts about games and games, value playfulness and that they are activities and strategies that are part of their classes, seeing them as a structuring axis of all pedagogical practice, and a tool to help practice. The lack of materials is the main limitation mentioned by teachers regarding the applicability of games and games in their classes.

**Keywords:** Game. Jokes. PE. Evaluation.

---

<sup>3</sup> Academic of the Physical Education course at Centro Universitário UNIFACVEST.

<sup>4</sup> Professor of the Undergraduate Course at Centro Universitário UNIFACVEST.

## **1. INTRODUÇÃO**

O real sentido do uso de brincadeiras no aprendizado é possibilitar que educadores transfiram seus conhecimentos para a coletividade, quebrando os paradigmas de um estudo tradicional e incluindo uma interação do grupo.

A mudança de uma educação tradicional engessada para uma experiência inovadora onde é possível que os alunos possam vivenciar experiências novas em um ambiente dinâmico e reflexivo é um grande desafio para os professores, porém a busca para essa tendência tem se destacado cada vez mais no ambiente educacional.

Fica claro que investir em brincadeiras e jogos facilita e possibilita a aproximação da comunidade com o ambiente escolar. Faz também com que o professor possa refletir sobre sua responsabilidade diante de uma sala de aula, onde não basta apenas ensinar, é preciso saber ensinar e dessa forma é possível construir uma identidade entre professor e aluno.

O presente trabalho tem por objetivo pesquisar sobre os jogos e brincadeiras no nas Educação física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Esse estudo se justifica sendo relevante por proporcionar a oportunidade de se analisar e refletir as práticas pedagógicas adotadas, além de poder contribuir com possíveis sugestões de melhoria caso necessário.

## **2. JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Brincar e aprender ajuda a desenvolver a imaginação, a criatividade e as habilidades fundamentando afetos e auxiliando no relacionamento de uma criança com as outras, pois, oportunizará interagirem entre si.

De acordo com Sayão (2002), a criança utiliza seu corpo e o movimento como forma para interagir com outras crianças e com o meio, produzindo culturas. Essas culturas estão embasadas em valores como a ludicidade, a criatividade nas suas experiências de movimento.

A sala de aula é um lugar para a aprendizagem, no entanto, não se pode esquecer que o público alvo é a criança, e como tal precisa ser respeitada na sua infância. Elas não vão à escola com o intuito de aprender, mas também de brincar, assim, o professor pode e deve transformar seu ambiente de trabalho num espaço prazeroso para ele e para a criança.

As práticas pedagógicas na educação infantil proporcionam às crianças um espaço de criação, de expressão e de construção do conhecimento através das suas experiências e

vivências de movimento (BAECKER, 2001).

O professor não pode esquecer que o início do relacionamento da criança com o mundo se dá através do brincar, e no seu comportamento cotidiano ele é destacado como essencial para seu desenvolvimento e aprendizagem, pois, brincando a criança se descobre, experimenta, cria, relaciona, compreende, transforma e começa a construção de sua história.

O tema escolhido se justifica devido a seriedade e o compromisso necessários acerca dos processos educativos nos anos iniciais, acredita-se estar contribuindo para o aprofundamento da temática em questão, não somente para os acadêmicos, mas para outros educadores interessados em melhorar sua prática pedagógica, sendo esta a finalidade da presente pesquisa.

É fundamental compreender o papel da Educação Física na escola atualmente e suas propostas pedagógicas para a disciplina.

Soares (2012) relata que a história da Educação Física no Brasil começa juntamente com o descobrimento em 1.500, pois houve certamente a primeira aula de ginástica e recreação, sendo relatada pelo escrivão Pero Vaz de Caminha que em uma carta enviada para a coroa portuguesa descreve que os indígenas ao som de uma gaita dançavam, saltavam e giravam alegremente, enfim praticavam atividades físicas de forma natural e ao mesmo tempo utilitária.

De acordo com Aguiar e Frota (2002, p.2):

Nos povos primitivos a educação era essencialmente natural e predominavam as atividades vitais à sobrevivência, englobando tanto o aspecto imitativo e coparticipativo quanto o aspecto lúdico. O seu cotidiano caracterizava-se por uma exercitação intensa que marcavam de forma decisiva a vivência de movimentos corporais diversificados e necessários à superação dos obstáculos presentes na vida diária.

É possível perceber que a educação física desde o princípio é de extrema importância na vida das pessoas e que está presente em nosso dia a dia ao longo da história.

A Educação Física Escolar no Brasil surgiu quando a Educação Física era intitulada de ginástica e passou a ser encarada não somente como uma atividade de cunho lúdico, mas como disciplina fundamental no desenvolvimento dos brasileiros.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB (2003) compreende do 1º ano até o 5º ano, com faixa etária que varia entre os 06 anos aos 10 anos de idade, não sendo relevante a distorção série/idade, destacando a contribuição da Educação Física como instrumento facilitador no processo de ensino-aprendizagem. Piaget discorre que através destas atividades a criança estará construindo um padrão intelectual que fixará durante a vida adulta.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 2018), a Educação Física é muito importante durante a primeira fase da educação, pois é através dela que os educadores podem desenvolver e melhorar as habilidades do corpo, além de facilitar e incentivar a interação social.

Através do ensino de Educação Física a criança tem a oportunidade de conhecer os valores que diz respeito ao esporte, estabelece hábitos de vida saudável e adquire outros conhecimentos relacionados com as distintas áreas de educação e nesse sentido é muito relevante o uso ferramentas lúdicas que são capazes de motivar e facilitar o ensino e aprendizagem da mesma.

Segundo De Marco (2016, p.77): “[...] a Educação Física como sendo um espaço educativo privilegiado para promover as relações interpessoais, a autoestima e a autoconfiança valorizando-se aquilo que cada indivíduo é capaz de fazer em função de suas possibilidades e limitações pessoais.”

Tem por finalidade promover o desenvolvimento psicomotor das crianças, ajudando-as a adquirirem uma consciência que as auxiliará em seu cotidiano e, sua prática deve essencialmente fazer parte no âmbito escolar, uma vez que a escola é o meio educacional mais efetivo e eficiente para a realização desta prática

No que se refere a relação do sujeito com o objeto de estudo, podemos dizer que a disciplina de educação física juntamente com oficinas possibilita uma estimulação do saber ao criar e recriar situações que facilitam o aprendizado. Adotar às oficinas de ensino pode ser considerado um meio de articular e integrar saberes.

As oficinas pedagógicas são situações de ensino e aprendizagem por natureza abertas e dinâmicas, o que se revela essencial no caso da escola pública – instituição que acolhe indivíduos oriundos dos meios populares, cuja cultura precisa ser valorizada para que se entabulem as necessárias articulações entre os saberes populares e os saberes científicos ensinados na escola (MOITA; ANDRADE, 2006, p. 11).

Essa estratégia possui um grande potencial pedagógico e quando usado da forma correta, proporciona uma vantagem que valoriza a construção do conhecimento.

Podemos observar uma criança como um ser de múltiplas linguagens o qual necessita de uma educação dinâmica e ativa onde o profissional de ensino possa identificar suas reais necessidades para que os objetivos propostos na educação e ensino sejam alcançados.

Segundo Piaget (2010) a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças, sendo, por isso, indispensável a prática educativa. Dessa forma, quando vemos uma criança brincando compreendemos como é seu relacionamento com o meio em que está inserida e seu relacionamento com os outros seres.

O autor ainda apresenta a ludicidade como: “[...] uma forma segura para uma educação alegre e diversificada para as crianças tanto na educação infantil como nas séries iniciais e ensino fundamental.” (PIAGET, 2010, p.87)

Evidentemente que o lúdico é um excelente aliado no processo ensino aprendizagem, o qual supera o tradicionalismo do ensino o que torna a educação pobre e sem vida.

A professora Tizuko Kishimoto afirma que o lúdico junto com brinquedos em sala de aula é uma importante ferramenta educativas nas diversas fases de aprendizado da criança.

O brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de um processo educativo. Essa é a especificidade do brinquedo educativo (KISHIMOTO, 2013, p. 37).

Segundo Oliveira (2011, p. 37),

O cultivo dos sentidos e da imaginação precedia o desenvolvimento do lado racional da criança. Impressões sensoriais advindas da experiência com manuseio de objetos seriam internalizadas e futuramente interpretadas pela razão. Também a exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais e boa racionalização do tempo e do espaço escolar, como garantia da boa "arte de ensinar", e da ideia de que fosse dada à criança a oportunidade de aprender coisas dentro de um campo abrangente de conhecimentos.

É notório que por meio de materiais pedagógicos como quadros, modelos e atividades diferentes, até mesmo passeios, deveriam ser realizadas com as crianças de acordo com suas idades, auxiliando-as a desenvolver aprendizagens abstratas, estimular sua comunicação oral.

A ludicidade está presente diariamente nas salas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, os jogos e as brincadeiras se tornaram parte fundamental e essencial para a infância, porém nem todas as crianças tem acesso.

A estratégia de jogos e brincadeiras no processo de ensinar e aprender tem ganhado espaço nas escolas e a aceitação dos educadores, visto que essas ferramentas trabalham de forma a estimular o raciocínio das crianças.

De acordo com Santos (1995) O jogo como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula deve favorecer a criança a construção do conhecimento científico, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

“O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente.” (SANTOS, 1995, p.4)

Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o

seu próprio mundo.

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidem dela, particularmente sua mãe (BROUGÈRE, 2010, p. 104).

Brincar proporciona prazer a criança, além disso estimula o seu desenvolvimento intelectual. Dessa forma brincar e jogar na educação é vista como uma ferramenta estratégica onde o educador deve priorizar sempre em seu planejamento pedagógico.

### **3. METODOLOGIA**

Para construção desse projeto foi realizada uma pesquisa campo, descritiva e diagnóstica. Partiu-se de uma revisão bibliográfica prévia, onde através de livros e artigos foi possível desenvolver um referencial teórico que fundamentasse a pesquisa.

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (GIL, 1994, p. 32).

Fizeram parte da amostra quatro profissionais de educação física que trabalham nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, em escolas públicas do município de Lages, escolhido pela conveniência de acesso do pesquisador. Os professores receberam todas as informações sobre o projeto e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido TCLE.

Como instrumento de coleta de dados foi aplicado um questionário eletrônico (Google Forms®) com perguntas de múltipla escolha, validado por três profissionais da área.

O projeto foi encaminhado para o Comitê de Ética em Pesquisa no Centro Universitário UNIFACVEST e aprovado com protocolo número 4.901.290 e Certificado de Apresentação de Apreciação Ética – CAAE 48692321.6.0000.5616.

#### **3.1 Análise e discussão dos dados**

Os professores serão identificados por uma letra maiúscula P e um número de ordem. Tendo como base os dados coletados (primeira pergunta), em relação ao nível de formação

dos participantes, todos possuem curso superior completo e especialização.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional LDB estabelece em seu Art. 62:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura plena, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nos cinco primeiros anos do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade normal. (Redação dada pela lei nº 13.415, de 2017).

Segundo Chimentão, (2009, p.3): “A formação continuada de professores tem sido entendida como um processo permanente de aperfeiçoamento dos saberes necessários à atividade profissional, realizado após a formação inicial, com o objetivo de assegurar um ensino de melhor qualidade aos educandos.”

Os dados coletados na segunda pergunta, trazem informação quanto ao tempo de formação na área:

P1: 4 anos.

P2: 8 anos.

P3: 14 anos.

P4: 9 anos.

Os saberes da construção da identidade profissional do professor são categorizados por Gomes (2010) em três tipos: o da experiência, aprendido pelo professor desde quando aluno; do conhecimento, que é a base da atuação do professor na escola e que auxilia na reflexão sobre a função da escola na atualidade, e os saberes pedagógicos, que lança mão dos conteúdos específicos, indicando os caminhos e necessidades pedagógicas dos alunos.

Sendo assim consideramos que quanto mais tempo e dedicação no trabalho com a educação, maior a experiência e melhor a qualidade de ensino serão oferecidos.

Em relação ao tempo de atuação na área (quarta pergunta), os professores demonstram que já atuam na área desde o final de suas formações, com uma diferença de 1 a 2 anos entre a formação superior concluída e o exercício do magistério.

P1: 3 anos.

P2: 6 anos.

P3: 13 anos.

P4: 8 anos.

Segundo Marcelo (2009) o processo de desenvolvimento profissional de um docente acontece dentro da escola, de maneira individual e coletiva, pois é assim que o professor adquire experiências e desenvolve competências dentro do ambiente de trabalho, o conceito de desenvolvimento profissional é um processo de longo prazo, vindo de oportunidades e experiências que produzem os métodos de aprender a ensinar.

O Ciclo de Vida dos Professores, desenvolvido por Huberman (2000), apresenta características presentes em cada fase do desenvolvimento profissional docente e possibilita compreendermos o quanto a carreira docente é marcada por características próprias, que a difere em cada etapa. Assim, o mesmo organizou as etapas do ciclo de vida dos professores considerando os anos de carreira e as características recorrentes observadas em cada uma, como mostra a figura 1 elaborado pelo autor.

Anos da carreira	Fases / Temas da Carreira
1-3	Entrada
4-6	Estabilização, consolidação do repertório teórico
7-25	Diversificação, ativo Questionamento
25-35	Serenidade, Distanciamento afetivo Conservantismo
35-40	Desinvestimento (sereno ou amargo)

Fonte: Ciclo de vida dos Professores conforme o original de Huberman (2000, p.4.7)

Entre os professores da amostra, 2 são do gênero masculino e 2 do feminino (quinta pergunta).

P1: Feminino.

P2: Masculino.

P3: Feminino.

P4: Masculino.

Conforme Heidan (2017) com diferenças de sexo e gênero são de extrema importância nas pesquisas científicas, que na maioria das vezes são negligenciadas no desenho da pesquisa, na implementação do estudo e no relato científico, bem como na comunicação científica em geral. Este descuido limita a capacidade de generalização dos achados das pesquisas e a sua aplicabilidade à prática.

Em relação ao que acredita ser mais importante nas aulas de Educação Física nos anos Iniciais, os professores escolheram as seguintes opções (sexta pergunta);

P1: Jogos e brincadeiras e planejamento.

P2: Planejamento.

P3: Jogos e brincadeiras e planejamento.

P4: Jogos e brincadeiras e planejamento.

A cerca das respostas dos professores, para P2 o planejamento é mais importante e

para o P1, P3 e P4 jogos e brincadeiras e planejamento.

De acordo com o Parra (1972), o planejamento não é qualquer tipo de reflexão que se pretende e sim algo articulado. Planejar consiste em prever e decidir sobre: o que pretendemos realizar; o que vamos fazer; como vamos fazer e o que e como devemos analisar a situação a fim de verificar se o que pretendemos foi atingido.

Sabemos que a criança aprende brincando, os educadores sabendo disso deverão se utilizar da presença de jogos e brincadeiras em sua prática pedagógica como recurso no processo de aprendizagem, pois esses recursos ajudam a ensinar conteúdos de uma forma prazerosa. Desse modo, a criança aprende como ela gosta de uma forma prazerosa para ela e, portanto, eficiente (LOPES, 2005).

Em relação ao que os participantes da pesquisa compreendem por jogos e brincadeiras no contexto da escola (sétima pergunta), entre as opções, todos os professores escolheram: “Proporcionar explorações pedagógicas que insiram a criança na prática do brincar, jogar, criar e imaginar envolvendo-se com prazer.”

Através da exploração pedagógica as crianças têm o maior desenvolvimento nos jogos e brincadeiras, despertando o interesse com maior prazer.

Para Lopes, (2005, p. 35): “[...] o jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta.” De acordo com as ideias da autora, a criança aprende brincando, ela afirma que o jogo para criança é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades. A autora ainda nos diz que enquanto a criança está simplesmente brincando incorpora valores, conceitos e conteúdos.

De acordo com Teixeira (2010, p. 44): “[...] brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa.”

Conforme afirmam os dados coletados na oitava pergunta, em relação a frequência que ocorrem jogos e brincadeiras nas aulas dos professores da amostra:

P1: Uma vez por semana

P2: Mais que uma vez por semana

P3: Em todas as aulas

P4: Mais que uma vez por semana

Segundo os dados coletados na nona pergunta, todos os professores responderam que a utilização de jogos e brincadeiras que promovam a socialização em grupo, retomem a cultura e contextualizem a aprendizagem fazem parte de suas aulas.

Com base nos dados coletados da décima pergunta, o estímulo de uma prática

pedagógica onde os alunos vivenciem jogos e brincadeiras, possibilita uma perspectiva de aprendizagem melhor nos seguintes aspectos:

P1: Conjunto de atitudes e vivências, promove a imaginação e criatividade.

P2: Conjunto de atitudes e vivências, promove a imaginação e criatividade.

P3: Promove a imaginação e criatividade.

P4: Conjunto de atitudes e vivências, promove a imaginação e criatividade.

Os professores acreditam que conjunto de atitudes e vivências que promova a imaginação e criatividade seja uma perspectiva de aprendizagem melhor.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem (KHISIMOTO, 2011).

Os professores em relação a percepção dos jogos e brincadeiras nos Anos Iniciais, veem como um eixo estruturante de toda prática pedagógica, e uma ferramenta de auxílio para a prática (P1, P2 e P4) e como uma ferramenta de auxílio para a prática e uma habilidade a ser desenvolvida na criança (P3).

Diante dos dados coletados na décima primeira pergunta, todos os professores responderam que em relação as limitações encontradas na aplicabilidade de jogos e brincadeiras em suas aulas a falta de materiais para ministrar as aulas é a principal limitação.

Segundo Teixeira (2010, p.65): “Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e do jogo para a criança, o que indica de este profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-la e orientá-las, além dos recursos suficientes para que isso aconteça,”

Os professores foram questionados sobre sua formação, se tiveram disciplinas que trabalharam com os conceitos de jogos e brincadeiras e vivências práticas.

P1: Abordagem teórica e posteriormente vivência prática.

P2: Abordagem teórica e posteriormente vivência prática.

P3: Com exemplos concretos de jogos e brincadeiras.

P4: Abordagem teórica e posteriormente vivência prática.

Os professores P1, P2 e P4 tiveram os conceitos teóricos trabalhados e posteriormente vivências práticas e o professor P3 com exemplos concretos, se relacionando as respostas de seus colegas.

A importância da brincadeira na vida da criança fica explícita nas palavras da Teixeira (2010, p.49) quando afirmar que:

Por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimentar formas de comportamento e se socializar, descobrindo o mundo ao seu redor. Brincando com outras crianças, encontra seus pares e interage socialmente, descobrindo, dessa forma, que não é o único sujeito da ação, e que, para alcançar seus próprios objetivos, precisa considerar o fator de que outros também têm objetivos próprios.

Os professores demonstraram através de suas respostas que tiveram formação para trabalhar com os jogos e brincadeiras em suas aulas, desta forma foram questionados para que citam exemplos de atividades que realizam em suas aulas, as quais motivam as crianças a participarem.

P1: Bandeirinha, tempestade, cachorro e osso, queimada.

P2: Brincadeira coelhinho sai da toca.

P3: Resgate uma atividade que estimula a aprendizagem do voleibol.

P4: Amarelinha, gato e rato e coelhinho sai da toca.

As atividades que os professores colocaram, foram brincadeiras que foram realizadas com sucesso nas suas aulas, dentro da BNCC (2018) temos um vasto campo de jogos e brincadeiras, pois podemos explorar de várias formas.

Os professores P1, P2 e P4 relacionaram brincadeiras tradicionais e o P3 atividades que possam estimular o ensino da modalidade esportiva voleibol.

As crianças trazem o lúdico como meio de interação desde os primeiros anos de vida. Ela aprende a interagir através de brincadeiras com a mãe e o pai, com os irmãos, e mais tarde com os amigos e professores na escola. Sendo assim, acredita-se que utilizar as brincadeiras e jogos são ações fundamentais no aprendizado natural de uma criança (ALMEIDA, 2003).

Segundo Almeida (2003) a ludicidade, enquanto ferramenta pedagógica pode ser utilizada de forma multidisciplinar, no sentido de motivar e despertar o interesse das crianças para a construção do seu próprio conhecimento.

### **3. CONCLUSÃO**

Os dados demonstram que os professores possuem conceitos adequados sobre os jogos e brincadeiras, valorizam a ludicidade e que são atividades e estratégias que fazem parte de suas aulas, vendo como um eixo estruturante de toda prática pedagógica, e uma ferramenta de auxílio para a prática.

A falta de materiais é a principal limitação citada pelos professores em relação a aplicabilidade de jogos e brincadeiras em suas aulas.

A literatura pesquisada enfatiza a utilização dos jogos brincadeiras nas aulas de Educação Física escolar, o que foi comprovado na amostra de professores da pesquisa. Uma

formação inicial capaz de proporcionar ao futuro professor condições de atuar na escola utilizando os jogos e brincadeiras é importante, assim como a formação continuada na sequência de sua carreira no magistério.

A pesquisa traz como contribuição a possibilidade de conhecer a realidade escolar e servir de apoio na formação dos professores de Educação Física. Como limitações o número pequeno da amostra e o período de pandemia da COVID-19 que não possibilitou o acesso à escola, contato com os alunos e a observação das aulas dos professores da amostra.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica -Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

AGUIAR, Olivette Rufino Borges Prado; FROTA, Paulo Rômulo de Oliveira. **Educação Física em questão: resgate histórico e evolução conceitual**. 2002. Disponível em: [http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/eventos/evento2002/GT.1/GT1\\_5\\_2002.pdf](http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/eventos/evento2002/GT.1/GT1_5_2002.pdf). Acesso em 29 de maio de 2021.

BAECKER, I. M. **Vivência de movimento e Educação Física**. Santa Maria/RS. Anais... Santa Maria: Secretaria Municipal de Educação. 2001. Disponível em: <https://fce.edu.br/blog/psicomotricidade-e-ludicidade-na-educacao-infantil/>. Acesso em: 07 junho de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: Imprensa Oficial, 2018. Disponível em: [https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol\\_32\\_1421443852.pdf](https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol_32_1421443852.pdf) Acesso em: Acesso em: 07 junho de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2021.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CHIMENTÃO, Lilian Kmemer. **O significado da formação continuada docente**. CONFEP, Universidade Estadual de Londrina, 2009. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/confef/confef4/trabalhos/comunicacaooralartigo/artigoacomoral2.pdf>. Acesso em 21 out 2021

DE MARCO, Ademir. **Educação física: Cultura e sociedade**. Editora Papirus: São Paulo, 2016.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 1994.

GOMES, Ana Clara. Constituir-se professor: a influência da história de vida e das práticas pedagógicas na formação docente. In: **Seminário de Pesquisa do NUPEPE**, 2., 2010,

Uberlândia. Anais... [S.l.: s.n.], 2021.

HEIDAN, Shirin. Equidade de sexo e gênero na pesquisa: fundamentação das diretrizes SAGER e uso recomendado. **Epidemiol. Serv. Saúde**, Brasília, 26(3):665-676, jul-set 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ress/a/qbkGJtSD7Cj4fzJSrVsg6Hf/?format=pdf&lang=pt>, acesso 21 out 2021.

HUBERMAN, M. **O ciclo de vida profissional dos professores**. In: NÓVOA, A. (Org.). Vidas de professores. 2. ed. Porto: Porto, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 5.ed. São Paulo: Paz e Terra. 2013.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6 Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MOITA, F. M. G. S. C; ANDRADE, F. C. B. **O saber de mão em mão: a oficina pedagógica como dispositivo para a formação docente e a construção do conhecimento na escola pública**. 2006. Disponível em: <http://www.eventosufpe.com.br/2013/cd/resumos/R1129-3.pdf>. Acesso em: Acesso em: 07 junho de 2021.

OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.

PARRA, Nelson. **Planejamento de currículo**. Revista Nova Escola. nº 5. 1972.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação**. 4.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

RODRIGUES, Renato; GONÇALVES, José Correa. **Procedimento de metodologia científica**. 7. ed. Lages, SC. PAPERVEST. 2014.

SANTOS, Santana Marli Pires dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SOARES, Everton Rocha. Educação Física no Brasil: da origem até os dias atuais. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires - Año 17 - Nº 169 - Junio de 2012.. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd169/educacao-fisica-no-brasil-da-origem.htm>. Acesso em 07 junho de 2021.

SAYÃO, D. T. **Infância, prática de ensino de Educação Física e Educação Infantil** in: VAZ, A. F.; SAYÃO, D. T.; e PINTO, F. M. (Org.). **Educação do corpo e formação de professores: reflexões sobre a prática de ensino de Educação Física**. Florianópolis: Ed. da UFSC. 2002.

TEIXEIRA. Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak, 2010.