

## A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS PARA AS CRIANÇAS NAS SÉRIES INICIAIS

MOURA, Leonardo Maciel de<sup>1</sup>  
SOUSA, Francisco José Fornari<sup>2</sup>

### RESUMO

**Introdução:** O jogo lúdico algo é algo de grande importância para as séries iniciais do ensino fundamental, pois é uma atividade fática, voluntária, mental e ordenada, que por momentos nos permite ficar longe da realidade. **Objetivo:** Pesquisar a importância e contribuição dos jogos lúdicos para as crianças nas séries iniciais do ensino fundamental. **Metodologia:** Pesquisa de campo, descritiva diagnóstica. Fizeram parte da amostra 5 professores de Educação Física lecionando atualmente em turmas das séries iniciais. Instrumento de coleta de dados: questionário eletrônico através da ferramenta Google Forms® com questões abertas e fechadas. Os dados serão analisados através de estatística básica (f e %) e apresentados na forma de gráficos e tabelas. **Resultados:** Em maioria, os professores possuem nível superior completo e pós-graduação, trabalhando com atividades lúdicas e jogos cada um a sua maneira, conhecendo e dando a devida importância que este tem para o desenvolvimento do aluno, procuram trabalhar a questão da melhor maneira possível para que todos os alunos sem exceção desfrutem das aulas com tudo o que ela tem a oferecer e que ali dêem a sua melhor versão. **Conclusão:** Os jogos e atividades lúdicas melhoram a relação interpessoal entre os alunos e professores, proporcionam aprendizagem e desenvolvimento através do lazer, reforçando o respeito e coletividade entre os colegas de classe, despertando o interesse e o gosto pelo ato de aprender através do brincar, tendo o reconhecimento e tendo importância no desenvolvimento do aluno com um todo.

**Palavras-chave:** Jogos. Desenvolvimento. Criança.

---

<sup>1</sup> Acadêmico do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.  
CV - <http://lattes.cnpq.br/8129486925974037>

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

## THE CONTRIBUTION OF PLAYFUL GAMES FOR CHILDREN IN THE INITIAL SERIES

MOURA, Leonardo Maciel de  
SOUSA, Francisco José Fornari

### ABSTRACT

**Introduction:** The playful game something is something of great importance for the initial grades of elementary school, because it is a phallic, voluntary, mental and orderly activity, which for moments allows us to stay away from reality. **Objective:** to research the importance and contribution of play games for children in the initial grades of elementary school. **Methodology:** Field research, descriptive diagnostic. 5 Physical Education teachers currently teaching in early grade classes were part of the sample. Data collection tool: electronic questionnaire through the Google Forms tool® with open and closed questions. The data will be analyzed using basic statistics (f and %) and presented in the form of charts and tables. **Results:** In most cases, the teachers have a complete higher education level and post-graduation, working with playful activities and games each their way, knowing and giving the due importance that this has for the development of the student, seek to work the issue in the best possible way so that all students without exception enjoy the classes with everything they have to offer and that there give their best version. **Conclusion:** Games and playful activities improve the interpersonal relationship between students and teachers, provide learning and development through leisure, reinforcing respect and collectivity among classmates, arousing interest and taste for learning through play, having recognition and having importance in the development of the student with a whole.

**Keywords:** Games. Development. Child.

## **1. INTRODUÇÃO**

O ser humano é um ser sensível, com dúvidas que, diante do mundo busca significações, respostas, o que torna assim o seu pensamento dinâmico por excelência.

Este projeto traz um estudo referente à contribuição dos jogos lúdicos para as crianças nas séries iniciais do ensino fundamental.

De acordo com (BRASIL, 2018) a unidade de Brincadeiras e jogos são aquelas que são caracterizadas por suas regras criadas para determinadas brincadeiras ou jogos, explorando a sociabilidade entre os alunos, exercendo atividades que combinadas em coletivo exigindo a colaboração pelo que ali foi combinado além de apreciar o ato de brincar, com jogos de diferentes épocas e lugares, que são constantemente recriados por diversos grupos culturais.

O jogo tem uma representatividade de atividade física ou mental, que é organizado por um sistema de regras que irá definir a perda ou o ganho, é também vista como uma forma de brinquedo, ou um passatempo. Desde muito tempo fazem parte da humanidade e continuam até hoje, sendo através dos jogos a maior socialização entre os países.

O objetivo do presente trabalho é realizar uma pesquisa enfatizando a importância de atividades lúdicas nas escolas, que as mesmas podem contribuir para o desenvolvimento do aluno através de lazer.

## **2. A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS PARA CRIANÇAS NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Para o ser humano independente de sua idade a ludicidade ainda é algo de extrema importância, tanto para seu prazer, como também para seu lazer ou saúde.

Temos como grande destaque para o estudo deste tema dois grandes estudiosos, Piaget (1990) e Vygotsky (1989) enfatizam a importância da ludicidade e sua aplicabilidade na área educacional.

De acordo com Severino (2010, p.2):

É possível observar a importância dos jogos lúdicos dentro do processo de ensino, onde os objetivos propostos pelo Plano de Componente Curricular podem ser trabalhados através da ludicidade, jogos e brincadeiras conseguindo facilitar o desenvolvimento pleno da criança de uma maneira divertida.

Para Piaget (1990), o jogo representa uma extrema importância no processo do desenvolvimento social, moral, intelectual e cognitivo. Assim, o jogo constitui uma condição

para o desenvolvimento da criança, já que esta quando joga assimila e pode transformar a realidade. As atividades lúdicas, por intermédio das brincadeiras, são facilitadoras do processo de ensino e de aprendizagem, no desenvolvimento da criança.

Segundo Vygotsky (1989) através do jogo a criança consegue definir conceitos, criar situações que desenvolvam a sua atuação de situações reais. Para este autor, o jogo aparece no mundo imaginário e contribui para o desenvolvimento do sujeito onde as interações sociais levam a uma aprendizagem.

Podemos concluir que para a criança o jogo não é uma lembrança simples do vivido, mas uma transformação de uma nova realidade (mundo) que corresponde às exigências da criança, onde ela reproduz mais do que viu. Quando a criança joga utiliza conhecimentos que já adquiriu e constrói outros.

É de grande importância que nas escolas sejam desenvolvidos trabalhos enfatizando o uso dos jogos e a sua importância para as crianças do ensino fundamental, pois os jogos quando desenvolvidos com prazer, transformam o cotidiano escolar, pois o aluno vê o jogo como um momento de lazer, e aprende com maior facilidade.

Através do jogo, a criança aprende de inúmeras formas, comunica-se com outras pessoas, desenvolve novos comportamentos, e junto com isso ela se desenvolve mais e aprende ainda melhor, pois o jogo é uma atividade principal para a criança.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) da ênfase a importância das brincadeiras dentro do processo de construção do conhecimento.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas encontram-se ainda fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece aos diferentes vínculos entre características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (BRASIL, 1998, p.27-28).

De acordo com Severino (2010, p.7):

[...] tal observação enfatiza com propriedade as contribuições da atividade lúdica em relação ao desenvolvimento pleno da criança. Associada à aplicação dos conteúdos propostos pelo Plano Curricular de Educação Física, as brincadeiras condicionadas à atuação do docente podem também contribuir para a aprendizagem de conteúdos relacionados a outras disciplinas.

Sendo assim relevando a importância do jogo/ brincadeira para as crianças nas séries iniciais, contribuindo para seu desenvolvimento físico, motor e em sua sociabilidade com outros alunos e trabalhando valores, criando um ambiente atraente e prazeroso para as mesmas, onde a aprendizagem e o desenvolvimento são promovidos ao mesmo tempo.

Nas escolas ainda pode se encontrar um grande número de alunos que apresentam algumas dificuldades nas aulas práticas de Educação Física, a coordenação motora não é bem definida ou adequada a sua idade, não se relaciona bem com os colegas, sem o hábito de seguir regras, enfim, tem em mente que a Educação Física é simplesmente “fazer por fazer”, ou seja, somente uma bola rolando na quadra para quem quiser jogar e só.

Assim como muitas coisas na vida são importantes, com os jogos e brincadeiras não são diferentes, tendo um papel importante desde cedo, pois assim a criança explora, e manuseia o que está ao seu redor, com criatividade, tendo uma sensação de liberdade e satisfação.

É através dos jogos/brincadeiras que a criança através de suas ações opera com algum significado, desenvolvendo não apenas sua vontade, mas também acaba se tornando consciente de suas próprias escolhas e decisões.

Para Coria-Sabini, o jogo é um ótimo recurso pedagógico, pois proporciona a relação entre parceiros e grupos o que é um fator de avanços cognitivos, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, conflita-se com adversários e reexamina seus conceitos, pois a aprendizagem em sua forma mais simples se é estabelecida de uma conexão entre estímulo e uma resposta (CORIA-SABINI, 1986, p.3).

O jogo/brincadeira é um instrumento pedagógico de extrema importância para seu desenvolvimento, abrindo portas para novas descobertas, sendo um fator de desenvolvimento e enriquecimento para sua personalidade, lhe trazendo uma sensação de desafio, despertando interesse e vontade de participar das atividades propostas.

Para Vygotsky (1989), o lúdico só pode ser considerado como educativo quando desperta o interesse do aluno em participar, pois o jogo para as crianças desperta o gosto pela vida.

De acordo com Kishimoto (1990), o jogo é algo que faz parte do cotidiano educacional, além de poder ser utilizado para a preparação física e também como um excelente apoio para o desenvolvimento do sistema motor da criança. O jogo é como uma conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo e a aprendizagem dos diferentes conteúdos escolares.

Segundo Vygotsky (1994) através do jogo a criança consegue fazer ou realizar algo que na verdade ainda não consegue fazer, isso com uma certa frequência, tornando toda essa experiência que ela vivencia por meio destas atividades um avanço em todo seu processo de desenvolvimento integral.

Pelo jogo a criança aprende, fala, interage e comunica-se com outras pessoas, adquire novos comportamentos e com tudo isso, se desenvolve mais e aprende de uma maneira ainda melhor, pois o jogo é uma atividade principal da criança.

Para El Konin (1987, p.100):

No jogo a criança toma consciência de si mesma, aprende a desejar e a subordinar a seu desejo seus impulsos afetivos passageiros, aprende a atuar subordinando suas ações a um determinado modelo, a uma norma de comportamento. Assim, no jogo a submissão à necessidade não é imposta de fora, pois responde à própria iniciativa da criança como algo desejado. O jogo dessa maneira, por sua estrutura psicológica, é o protótipo da futura atividade séria. Da necessidade que se torna plena consciência: este é o caminho que vai do jogo as formas superiores da atividade humana.

Sendo o jogo algo fundamental na vida da criança, tanto a escola como o educador deve estar ciente de utilizar essas práticas no dia a dia da criança, pois o jogo lúdico é uma ferramenta de extrema importância, um recurso pedagógico indispensável, de grande papel em seu desenvolvimento, fazendo com que a criança veja a escola com outros olhos, tendo prazer em estudar e estar ali, e tornando a aprendizagem mais prazerosa para os mesmos.

Para Vygotsky (1994), durante a fase escolar, os esportes e os jogos, possuem um papel importante e específico no desenvolvimento da criança, onde nas séries iniciais do fundamental os jogos de regras e esportes, tem um grande valor desde cedo, pois os mesmos tendem a favorecer a formação, e desenvolvimento da personalidade da criança.

Dentro do âmbito escolar, o jogo está presente nas mais variadas situações, e formas, sendo um recurso didático importante, deve fazer dos planejamentos educacionais, pois através do jogo a criança também aprende.

O jogo dentro da escola, não é o mesmo que se tem em casa ou até mesmo na rua, tendo em vista que existem regras e características que definem o ambiente escolar, funções que a definem como uma instituição aonde os alunos vão em busca de conhecimento, tornando o jogo escolar, e o de casa diferentes, em regras e em decisões a serem tomadas.

Segundo Almeida (1998), o jogo é algo essencial, através do mesmo a criança se esforça, tem o gosto e a liberdade de se dar por inteiro durante as atividades.

Segundo Piaget (1988), pelo fato de o jogo conseguir ser um meio tão poderoso para as crianças aprenderem, em todo o lugar onde se consegue transformar isso em iniciativa de leitura ou de ortografia, observa-se que as crianças começam a sentir gosto, se apaixonam por essas ocupações tidas como atividades maçantes.

Dentro da Educação Física, em sua gama de conteúdos específicos da área, uma atividade é aquela cuja qual a criança se distrai, diminuindo a tensão e o cansaço produzido muitas vezes das atividades desenvolvidas em sala de aula, liberando suas energias em brincadeiras e exercícios, e se tornando muitas vezes as aulas em que os alunos mais gostam e preferem, onde a mesma tem as mais diversas experiências e movimentos.

De acordo a BNCC (2018) o jogo pode ser usado tanto como ferramenta específica como também ser uma ferramenta auxiliar na metodologia de ensino, as brincadeiras e os

jogos podem ser criadas para provocar interação social entre os alunos para que todos participem, ou para trabalhar conhecimentos específicos, podendo assim trabalhar aprimorando fundamentos de esportes de forma lúdica e chamativa para os alunos.

Por meio dos jogos na Educação Física, é possível desenvolver diversas qualidades nos alunos, tanto físicas como morais, podendo ser representadas nas mais diversas situações propiciadas pelos jogos, sendo assim despertando interesse e motivação em participar das aulas.

Através dos jogos na Educação Física pode se além de trabalhar as capacidades físicas necessárias para as aulas, auxiliar em seu desenvolvimento motor, e seus valores como cidadão, através dos jogos se é possível trabalhar a disciplina, respeito, honestidade, igualdade, além de aprimorar o trabalho em equipe e companheirismo entre os alunos.

O jogo não deve ser realizado somente pelo ato de simplesmente jogar. Em cada partida, se deve resgatar os pontos que foram positivos e negativos durante a atividade, e assim, conversando com os alunos, podendo contribuir não só em seu desenvolvimento físico, mas sim no seu desenvolvimento como um todo (MOURA, 2016).

### **3. METODOLOGIA**

De acordo com Andrade (2001, p.121): “Pesquisa é o conjunto de procedimentos sistemáticos, baseados no raciocínio lógico, que tem por objetivo encontrar soluções para problemas propostos, mediante a utilização de métodos científicos.”

Foi realizada uma pesquisa de campo descritiva e diagnóstica, que segundo Andrade (2001), é aquela que o pesquisador vai a campo coletar dados, mas sem interferir nos mesmos.

Fizeram parte da amostra 5 professores de Educação Física, lecionando atualmente em turmas das séries iniciais do ensino Fundamental.

Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário eletrônico através da ferramenta Google Docs® com questões abertas e fechadas.

Os dados foram analisados com base em estatística básica (f e %) e discutidos tendo como base os autores da área.

Nas questões discursivas os professores foram identificados por uma letra maiúscula P e um número de 1 a 5.

O projeto foi enviado ao Comitê de Ética em Pesquisa da instituição e aprovado com número de CAAE 46997521.8.0000.5616 e protocolo número 4.764.504.

### 3.1 Análise e discussão dos dados

Tendo como base os dados coletados durante a pesquisa, seguem as análises e discussões. A tabela 1 mostra que todos os professores possuem curso superior completo e (n=3, 60%) possui pós-graduação.

Tabela 1. Formação acadêmica.

	f	%
Graduação	2	40%
Pós-graduação	3	60%
Mestrado	0	0
Doutorado	0	0
Total	5	100%

Fonte: Dados da pesquisa.

De acordo a lei de Diretrizes e Bases da Educação (1996, p.26):

Art. 62. A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nos 5 (cinco) primeiros anos do ensino fundamental, a oferecida em nível médio na modalidade normal.

Na tabela 2 vemos que (n=1, 20%) dos professores já atuam na área num período de 1 ano, (n=1, 20%) atuam na área num período de 2 anos, (n=3, 40%) atuam na área num período de 3 anos, (n=1, 20%) atuam na área num período de 7 anos.

Tabela 2. Tempo de experiência no magistério.

	f	%
1 ano	1	20%
2 anos	1	20%
3 anos	2	40%
7 anos	1	20%
Total	5	100%

Fonte: Dados da pesquisa.

Segundo Shigunov (2001) podemos classificar de certa maneira, os professores em ciclos em base pelo seu desenvolvimento e tempo de docência na área, sendo essas fases a de entrada, estabilização, diversificação, e serenidade, sendo assim dos professores pesquisados neste estudo, a maioria se encontra em fase de entrada, e um dos entrevistados entrando em fase de diversificação.

A tabela 3 mostra se nos últimos 3 anos os professores da amostra realizaram algum

curso na área de jogos e atividades lúdicas; (n=3, 60%) fizeram cursos relacionados a área, e (n=2, 40%) disseram que não.

Segundo Shinugov (2001, p.33):

Muitos podem pensar que a formação do professor acaba após a conclusão do curso de formação inicial. No entanto, para o professor permanecer qualificado e atualizado, é necessária a participação em programas de formação continuada, com a finalidade de dar continuidade aos estudos e possibilitar a aquisição de novos conhecimentos (SHIGUNOV, 2001, p.33).

Tabela 3. Cursos na área nos últimos 3 anos.

	f	%
Sim	3	60%
Não	2	40%
Total	5	100%

Fonte: Dados da pesquisa.

A tabela de número 4, é questionado se os entrevistados tiveram em sua formação inicial disciplinas que trabalhassem com os jogos e brincadeiras na escola, (n=5, 100%) alegaram que em sua formação inicial, tiveram disciplinas relacionadas ao tema jogos e brincadeiras.

Tabela 4. Disciplinas na formação inicial sobre jogos e brincadeiras.

	f	%
Sim	5	100%
Não	0	0
Total	5	100%

Fonte: Dados da pesquisa.

Rodrigues e Esteves (1993) concordam no que se diz respeito à formação inicial de professores, em que a mesma deve constituir em sua base a preparação do futuro professor, uma prévia ao exercício da atividade docente, possibilitando aquisições de capacidades necessárias para conduzir suas aulas com excelência, conhecimento em capacidades humanas e sociais, práticas pedagógicas, trabalho em equipe e entre outros.

Na questão número 5, foi solicitado para cada participante da pesquisa fizesse uma breve definição de jogo, em sua concepção.

P1: “Ferramenta fundamental para formação e desenvolvimento do indivíduo.”

P2: “É uma atividade física ou mental organizada por regras que define quem ganha ou perde.”

P3: “Um objeto da cultura corporal, que pode ser expressado através de situações, na

qual através do uso da ludicidade ou não, tem se um vencedor ou perdedor.”

P4: “Podemos definir o jogo com qualquer atividade, ou seja, com regras pré determinadas e praticantes envolvidos.”

P5: “Dinâmica de concentração, atenção, estratégia, coletividade e respeito.”

O jogo pode ser visto e compreendido de diversas maneiras, sendo compreendido por inúmeros autores em suas diferentes concepções, sendo algo de uma natureza ampla, que abrange diversas características em sua execução, como uma atividade de desenvolvimento, que integra tanto a parte cognitiva, física e motora, como a social também, uma maneira do praticante se relacionar com o mundo através de vivências proporcionadas pelo jogo.

Na questão 6 foi solicitado para os entrevistados apresentarem tipos ou categorias de jogos que conhecem, e podem ter uso nas aulas de Educação Física.

P1: “Competição, socialização, recreativa.”

P2: “Motores, sensoriais, criativos, recreativos, intelectivos, pré desportivos, sociais, esportivos, competitivos.”

P3: “Cooperativos, competitivos, de oposição e pré desportivos.”

P4: “Coletivos, individuais, competitivos e entre outros.”

P5: “Lúdicos, de fundamentos em esportes específicos, psicomotoras, lateralidade.”

Ao analisar as questões, podemos ver diferentes categorias ao que se refere ao jogo, algumas referências à classificação de Piaget, à jogos "simbólicos" e de "regras", citações que apresentam o esporte, pré desportivos de competição, cooperativos e populares, diferentes formas de ser trabalhado durante as aulas buscando através do jogo e a ludicidade proporcionar o desenvolvimento do aluno.

A questão 7 questionou qual a função do jogo nas aulas de Educação Física. Seguem as respostas.

P1: “Desenvolver aspectos motores, cognitivos e socioafetivos.”

P2: “Desenvolver capacidade física.”

P3: “Socialização dos alunos, contribuir no divertimento e aprendizado, ser um facilitador de transmissão de conteúdos e conhecimento.”

P4: “Desenvolver capacidades físicas, motoras, com foco no desenvolvimento integral do aluno.”

P5: “Aprender e propiciar momentos de diversidade e coletividade.”

De acordo com Corrêa (2009, p.23):

O jogo tem uma situação privilegiada de aprendizagem onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras e de

conteúdos. O jogo é considerado como uma importante atividade na educação de crianças, uma vez que lhes permitem o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social e moral, e a aprendizagem de conceitos.

Na questão 8 foi feito o questionamento em quais momentos/fases da aula se acredita ser mais importante ou necessário a utilização dos jogos em aula.

P1: “Como parte principal.”

P2: “Em todos os momentos, desde o início até o final ou volta calma.”

P3: “Não acredito que tenha um momento mais importante, mas que o professor execute a temática dentro do seu planejamento.”

P4: “Após passar os fundamentos e orientações.”

P5: “Sendo uma excelente ferramenta pedagógica de desenvolvimento pleno, tendo um bom planejamento alinhado com algo lúdico pode ser trabalhada em todos os momentos.”

Lopes & Madureira (2006, p.10) apontam o jogo sendo como um: “[...] alicerce do divertimento, da criação, do prazer, e da plena expressão do corpo e das vontades.” Entendendo o mesmo, como um intermédio do desenvolvimento da aprendizagem, atrelado com a ludicidade em prol da aquisição e ampliação do acervo motor, onde uma vez integrado ao currículo deixa de ser atividade secundária, sendo reconhecido e aceito pedagogicamente como parte dos conteúdos.

Foi perguntado aos entrevistados quais critérios didáticos-pedagógicos, sistematização e execução dos jogos utilizados por eles em suas aulas (questão 9).

P1: “Jogos com a integração de todos os alunos, respeitando suas especificidades.”

P2: “Baseados na base do ensino fundamental, seguindo as etapas de ensino de acordo com o planejamento.”

P3: “Busco a compreensão do tema que estou ministrando, se é passível de se trabalhar com jogos, se for, procuro alguns com relevância e que se enquadre no tema.”

P4: “De acordo com o documento oficial e obrigatório BNCC.”

P5: “Planos de aula, literatura e informações iniciais.”

Ao analisar os dados, observamos diferentes critérios, mas todos com o devido planejamento para que a aplicação do tema proposto seja aplicado da melhor maneira através dos jogos, com inclusão de todos, pois o fato do jogo ser uma ferramenta tão importante para as aulas é o fato de que através do jogo, junto com a ludicidade propiciando uma aula prazerosa e divertida, onde os alunos aprendem e se desenvolvem através de brincadeiras e jogos, por um momento se desligando da realidade aproveitando ao máximo aquele momento de lazer.

Na décima e última questão, foi questionado para os professores qual a importância

de se trabalhar com jogos e atividades de caráter lúdico nas aulas de Educação Física.

P1: “Importantíssimo, torna o desenvolvimento menos mecânico e muito mais dinâmico e divertido.”

P2: “A importância é que pode contribuir real para o desenvolvimento integral do aluno.”

P3: “De importância extrema! Não vejo a Educação física hoje sem caráter lúdico, é o que torna a mesma divertida ao mesmo tempo que gera conhecimento e aprendizagem.”

P4: “De total importância no desenvolvimento global do indivíduo, e na construção do pensamento.”

P5: “De extrema importância, ajuda muito na parte psicológica e na relação de respeito e coletividade entre alunos e colegas.”

Todos os entrevistados concordam quando se trata da importância da ludicidade e os jogos nas aulas de Educação Física, que ambas fazem parte da Educação Física como algo indispensável, algo que se deve usar em prol do desenvolvimento do indivíduo, em seus diversos aspectos, cognitivo, social, psicológico, físico, motor, tudo sendo desenvolvido através do lazer e do prazer, em uma aula com jogos e brincadeiras os alunos se prendam a aquele momento dando o máximo de si, em um ambiente com coletividade, companheirismo e respeito, provando que os jogos e o lúdico são muito mais do que apenas divertimento.

### **3. CONCLUSÃO**

Concluí-se através dos dados coletados, que de fato, as atividades lúdicas e jogos utilizados em Educação Física são algo de extrema importância para o desenvolvimento e aprendizagem, e os profissionais atuantes na área reconhecem o fato.

Com definições diferentes ao que se refere o jogo, alguns em sua concepção abrangem mais algo em relação à competição, ou cooperação, diferentes concepções em relação à função/finalidade dessas atividades, e em todas comprovando a importância que esta ferramenta tem nas aulas, que se pode aprender através do lazer, desenvolver atividades que despertem em seus alunos a vontade de estar ali no momento, a inclusão de todos em uma realidade ali criada através da dinâmica proporcionada pelo jogo, que com planejamento se pode trabalhar e desenvolver diversas capacidades através dos jogos, com atividades baseadas em caráter esportivo, pré-desportivas, tendo equilíbrio em técnica e o caráter lúdico, buscando sempre a excelência na atividade proposta, fazendo com que o desenvolvimento e a ludicidade trilhem caminhos iguais em prol da capacitação do indivíduo.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P.N de. **Educação Lúcida: técnicas e jogos pedagógicos**. 9.ed. Ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- BRASIL **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. V.1. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_voll.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_voll.pdf). Acessado em: 13/03/2020.
- CORIA-SABINI, Maria Aparecida. **Psicologia Aplicada à Educação**, São Paulo: EPU, 1986.
- ELKONIN, D.B. **Psicologia do jogo**. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- KISHIMOTO, T.M. **O brinquedo na educação: considerações Históricas**. São Paulo: FDE, 1990.
- PIAGET, J.A. **Formação do símbolo na Criança**. 3.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PIAGET, Jean A **Formação do Símbolo na criança**. Editora: Livros técnicos e Científicos, 1990.
- PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro. Forense Universitária, 1988.
- VYGOTSKY, Lev Semonovitch. **A formação social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997.
- SEVERINO, Cláudio Delunardo; POROZZI, Renato. A ludicidade aplicada à Educação Física: a prática nas escolas. **Revista Práxis** v.2, n. 3, 2017. Disponível em: <http://revistas.unifoa.edu.br/index.php/praxis/article/view/919>. Acessado em: 13/03/2020.
- ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2001.
- MOURA, Roger Maciel de; SOUSA, Francisco José Fornari. **A Importância dos jogos nas séries iniciais**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Centro Universitário Unifacvest Lages/SC. Disponível em: [https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/56321-moura,-roger-maciel-de.-a-importancia-dos-jogos-nas-series-iniciais-...-lages,-unifacvest,-2016\\_2.-curso-de-educacao-fisica..pdf](https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/56321-moura,-roger-maciel-de.-a-importancia-dos-jogos-nas-series-iniciais-...-lages,-unifacvest,-2016_2.-curso-de-educacao-fisica..pdf). Acessado em: 13/03/2020.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases**. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.
- SHIGUNOV, Viktor et al. **A Formação profissional e a Prática Pedagógica: Ênfase nos Professores de Educação Física**. Londrina, Paraná: O Autor, 2001.

RODRIGUES, A.; ESTEVES, M. **A análise de necessidades na formação de professores.** Portugal, Porto. Ed. 1993.

CORRÊA, Raphael Augusto. **Jogos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem nas aulas de Educação física na educação infantil.** 2009. Trabalho de conclusão de curso (Pós graduação em Educação Física na Educação Básica) – Universidade estadual de Londrina, Londrina/PR. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/edf.ed.basica/pages/arquivos/Monografias/2008%20%202009/RAPHAEL%20AUGUSTO%20CORREA.pdf>. Acessado em: 18/06/2021.

LOPES, Joana; MADUREIRA, José Rafael. **A Educação Física em jogo: práticas corporais, expressão e arte.** Revista Brasileira de Ciência do Esporte. Vol. 27, nº. 2, Janeiro/2006. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/85>. Acessado em: 18/06/2021.