

## ARTIGO DE REVISÃO

# A PROMOÇÃO DO LÚDICO ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS RECREATIVAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

## THE PROMOTION OF PLAYFULNESS THROUGH GAMES AND RECREATIONAL GAMES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES OF THE INITIAL GRADES OF ELEMENTARY SCHOOL

## LA PROMOCIÓN DEL JUEGO A TRAVÉS DE JUEGOS Y EL JUEGO EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS PRIMEROS GRADOS DE EDUCACIÓN ELEMENTAL

Suzy Christine Guedes<sup>1</sup>

Data de Submissão: 09/03/2021 Data de Publicação: 07/12/2021

**Como citar:** GUEDES, S. C. A promoção do lúdico através dos jogos e brincadeiras recreativas nas aulas de educação física das séries iniciais do ensino fundamental. *Revista Eletrônica Nacional de Educação Física*, v. 12, n. 18, dez. 2021. <https://doi.org/10.46551/rn2020121800051>

### RESUMO

Os jogos tradicionais e as brincadeiras recreativas são considerados ferramentas ideais para o desenvolvimento de diversas capacidades e habilidades dos alunos principalmente, durante às aulas de Educação Física, uma vez que promovem não apenas expressões motoras, mas também, aspectos sociais, comportamentais, históricos e culturais. Analisar a percepção dos docentes quanto às suas ações pedagógicas relacionados aos jogos e as brincadeiras lúdicas, assim como sua percepção acerca dos do uso do lúdico como elemento fundamental no processo de apropriação do conhecimento. Pesquisa bibliográfica, baseada na revisão de estudos de considerados relevantes e publicados na última década, relacionados à temática. É nas brincadeiras que se pode explorar a criatividade e a curiosidade da criança que vai influenciar na relação afetiva e social dela. No entanto, a falta de espaços e materiais adequados foi identificada como um problema constante na educação brasileira, em todas as suas etapas, ao passo que os jogos culturais e brincadeiras se sobressaíram como uma alternativa viável para o alcance dos objetivos lúdicos e sociais esperados. Inferiu-se que o brincar está intimamente relacionado ao aprendizado como um todo, sendo indispensável para a obtenção de novos conhecimentos, além de contribuir significativamente, para a formação global do indivíduo, no âmbito físico, afetivo, cognitivo e social.

**Palavras-Chave:** Brincadeiras lúdicas. Benefícios. Educação Física Escolar.

---

<sup>1</sup>Universidade Federal do Amazonas - UFAM

## ABSTRACT

Traditional games and recreational games are considered ideal tools for the development of diverse resources and skills of students, especially during Physical Education classes, since they promote not only motor expressions, but also encompassing social and behavioral aspects, historical and cultural. To analyze the teachers' perception regarding their pedagogical actions related to games and playful games, as well as their perception about the use of playfulness as a fundamental element in the knowledge appropriation process. Bibliographical research, based on the review of studies in the last decade, related to the theme, with a view to promoting and stimulating playful activities in early childhood education, through school Physical Education. It is in games that one can explore the child's creativity and curiosity that will influence the affective relationship and the same age. However, the lack of adequate spaces and materials was identified as a constant problem in Brazilian education, in all its stages, while cultural games and games stood out as a viable alternative to achieve the expected social and recreational objectives. It was inferred that playing is closely related to learning as a whole, being indispensable for the acquisition of new knowledge, in addition to contributing to the overall formation of the individual, in the physical, affective, cognitive and social spheres.

**Keywords:** Cultural games. Benefits. School Physical Education.

## RESUMEN

Los juegos tradicionales y los juegos recreativos se consideran herramientas ideales para el desarrollo de diferentes habilidades y destrezas de los estudiantes, especialmente durante las clases de Educación Física, ya que promueven no solo las expresiones motoras, sino también los aspectos sociales, conductuales, históricos y culturales. Analizar la percepción de los docentes sobre sus acciones pedagógicas relacionadas con el juego y los juegos lúdicos, así como su percepción sobre el uso de la alegría como elemento fundamental en el proceso de apropiación del conocimiento. Investigación bibliográfica, a partir de la revisión de estudios considerados relevantes y publicado en la última década, relacionado con el tema. Es en los juegos donde se puede explorar la creatividad y la curiosidad del niño, que influirá en su relación afectiva y social. Sin embargo, la falta de espacios y materiales adecuados se identificó como un problema constante en la educación brasileña, en todas sus etapas, mientras que los juegos y juegos culturales se destacaron como una alternativa viable para lograr los objetivos sociales y lúdicos esperados. Se infirió que el juego está íntimamente relacionado con el aprendizaje en su conjunto, siendo fundamental para la obtención de nuevos conocimientos, además de contribuir significativamente a la formación integral del individuo, en los ámbitos físico, afectivo, cognitivo y social.

**Palabras clave:** Juegos lúdicos. Beneficios. Educación Física Escolar.

## INTRODUÇÃO

A discussão por objetivos padronizados de ensino é antiga no cenário nacional, materializando-se, mais intensamente, após a promulgação da Constituição Federal de 1988, que fomentou, por conseguinte, a edição de documentos e diretrizes destinados a assegurar a materialização do direito à educação básica de forma igualitária a todos os cidadãos brasileiros (OLIVEIRA, 2019).

Nesse sentido, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB, foi instituída, em 1996, com vistas ao estabelecimento de uma base comum para o sistema educacional brasileiro, em observância às previsões constitucionais, definindo um padrão unificador de ações pedagógicas desenvolvidoras da capacidade de aprendizagem do aluno, direcionadas à aquisição de novos conhecimentos e habilidades, bem como o aprimoramento de sua personalidade ética e moral.

Obviamente, tal prerrogativa não seria devidamente alcançada sem abranger os inúmeros elementos constitutivos do indivíduo, concernentes à natureza motora, cognitiva e sócio afetiva, estimulados, mormente, através das aulas de Educação Física, de modo que, após diversas recomendações e estudos existentes, na literatura, comprovando os benefícios da atividade física para formação global de crianças e adolescentes, o Ministério da Educação tornou obrigatórias as aulas do referido componente curricular, nas escolas de ensino básico, em seu art. 26, §3º, da LDB, aos alunos do ensino infantil, fundamental e médio, salvas as exceções previstas em seus incisos posteriores (BRASIL, 1996).

Na mesma linha de pensamento, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1998), buscaram propor, de forma objetiva, formas de atuação que proporcionassem o desenvolvimento da totalidade dos alunos, através da Educação Física escolar, destacando as vantagens metodológicas da abordagem lúdica, educativa e contributiva para o processo de aprofundamento dos conhecimentos do educando.

No entanto, apesar de bem intencionados, os PCNs não incorriam em obrigatoriedade perante a lei, gerando adoção parcial e/ou díspar conforme a unidade federativa, aventando, assim, a necessidade de concepção de um

dispositivo legal universal, integrador e mais condizente com o contexto histórico-social contemporâneo, dando azo à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), idealizada na finalidade de assegurar, ao cidadão, o direito a uma educação de qualidade, baseada em preceitos constitucionais como igualdade e dignidade.

Muito embora tenha raízes na LDB e nos PCNs, o supracitado diploma legal ampliou o campo de possibilidades da Educação Física escolar, concedendo destaque à expressão dos alunos através das práticas corporais, que possibilitem experiências sociais, estéticas, emotivas e lúdicas, essenciais para a Educação Básica, entendendo os inúmeros benefícios que podem desenvolver as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e ressignificação social.

Com isso, resta manifesto que, uma das maiores preocupações apresentadas pela BNCC, com relação ao ensino da Educação Física escolar, está profundamente associada ao equilíbrio saudável da diversidade sociocultural, motora e cognitiva existente entre os alunos, elegendo a promoção da saúde como uma das estratégias mais basilares de se alcançar o público-alvo, priorizando atividades que trabalhem a consciência corporal e o amadurecimento de valores morais como cidadania, respeito e solidariedade, reconhecendo as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.

A ludicidade emerge, nesse contexto, como uma imponente estratégia para difundir dentre os alunos, valores de cunho moral e social, reproduzindo, paralelamente, outras capacidades indispensáveis ao desenvolvimento humano, facilitando a participação, de forma autônoma, em contextos de lazer e saúde, tornando de extrema valia o emprego de jogos tradicionais e brincadeiras culturais, intrínsecas da bagagem histórica de cada discente.

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

A metodologia utilizada neste estudo consistiu em pesquisa bibliográfica, definida, nas palavras de Marconi e Lakatos, da seguinte forma:

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão (MARCONI; LAKATOS, 2017, p. 182).

Destarte, considerando-se a definição dada pelas nobres autoras, o presente estudo foi executado diante da pormenorização das disposições contidas na legislação vigente acerca da temática em comento, assim como em livros, artigos e periódicos, publicados, no máximo, ao longo dos dez últimos anos, incluindo-se teses e artigos especializados na área da Educação Física escolar com ênfase na promoção de jogos culturais e atividades recreativas, podendo compreender, ainda, a busca virtual em sites de reconhecida idoneidade científica, no que atine à apreciação de pesquisas realizadas a nível nacional, que agregassem valor aos objetivos geral e subliminar do trabalho.

O método de abordagem, por sua vez, foi o método indutivo, cujo qual, segundo a concepção de Gil (2010, p. 10), “parte do particular e coloca a generalização como um produto posterior do trabalho de coleta de dados particulares”, de modo que, pelo emprego de tal raciocínio, a generalização não deve ser buscada aprioristicamente, mas constatada através da observação de casos concretos suficientemente confirmadores dessa realidade.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

O lúdico, na esfera da Educação Física, é um dos fatores elementares a serem desenvolvidos, especialmente, por intermédio das aulas práticas de Educação Física, em razão de sua considerável contribuição para a formação global do aluno, no que tange aos seus aspectos motor, cognitivo e socioafetivo, cultural e histórico, podendo ser explorado, de forma genérica, por meio dos jogos e brincadeiras típicas vivenciadas ainda na infância, essencialmente de maneira espontânea (CARVALHO, 2016).

Lopes (2015), no intuito de demonstrar o caráter essencial das atividades lúdicas e recreativas no sistema ensino-aprendizagem e do desenvolvimento motor de crianças cursando o ensino fundamental I, frente ao aparente desinteresse pela atividade física, pelos avanços tecnológicos, compilou, em seus estudos, os seguintes resultados:

Quanto das atividades lúdicas na escola: 71% alegam gostar de brincar na escola e 29% preferem brincar em outros locais. Quanto aos passatempos preferidos das crianças: 0% informaram ser TV, 61% optaram pelos aparelhos eletrônicos (celulares), 28% informaram que é fora da escola e

11% informaram ser dentro da escola. Quanto às aulas de Educação Física: 100% informaram gostar das aulas. Quanto ao controle dos pais: 71% alegam que podem brincar fora de casa e 29% não podem brincar fora de casa. Quanto à quantidade de crianças que possuem aparelhos eletrônicos: 100% delas alegam possuir algum desses aparelhos. Quanto à opinião das crianças quanto as aulas de Educação Física, 100% alegam que as aulas são importantes para elas (LOPES, 2015, p. 27-30).

Dentre as respostas coletas, pôde-se constatar dois extremos, um associado ao acesso massivo à aparelhos eletrônicos, em uma faixa etária ainda muito jovem, enquanto a recreação aparece com uma boa repercussão entre os alunos, o que poderia, eventualmente, ter contribuído para a constituição de uma bem-sucedida percepção acerca do componente curricular dantes mencionando.

Os PCNs, nessa seara, consideram que a brincadeira se constitui como um método eficiente de ensino para crianças, visto que na fase inicial do desenvolvimento socioafetivo é extremamente. O simples ato de brincar é uma característica comum aos seres humanos. Linguagem é de fácil assimilação por todas as crianças e significativo que os alunos se envolvam com o processo de ensino-aprendizagem, pois o tempo de atenção nesta idade é bastante curto, conforme explicado nos PCNs de Educação Física: “as situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos, que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-la de forma satisfatória” (BRASIL, 1998, p. 36).

Em estudo empreendido por Brito e colaboradores (2016), na investigação da influência de aulas lúdicas de Educação Física integradas ao conteúdo escolar, em que, durante três meses, alunos com baixo rendimento escolar, do 5º ano do ensino fundamental, receberam aulas de reforço concentradas no lúdico, integrando o conteúdo básico das disciplinas escolares, foi observado melhora na leitura e no desempenho escolar geral, assim como, pais e professores relataram que as crianças se tornaram mais comunicativas, atentas e prestativas. Além disso, na concepção de Graziela Dallastra e João Christofollett:

Sabe-se que o lúdico está relacionado a tudo o que possa nos dar alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade, desafiando a criança a buscar soluções para problemas, com renovada motivação (DALLASTRA; CHRISTOFOLETT, 2010, p. 3).

O simples ato de brincar é uma característica comum aos seres humanos, sendo, sua linguagem, de simples assimilação em todas as faixas etárias e exige uma concentração durante uma determinada quantidade de tempo, variando segundo o estágio de desenvolvimento observado.

Santos (2012) destaca os aspectos envolvidos no brincar, assim ressaltando a importância da ludicidade na Educação Infantil:

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia (SANTOS, 2012, p. 07).

Por sua vez, Kishimoto (2010), remete o jogo popular também ao Jogo Tradicional, enquanto manifestações culturais situadas dentro do folclore, como uma modalidade de expressão cultural presente no cotidiano da criança, sendo ele um conhecimento transmitido de geração a geração, acontecendo nas interações que realizam durante determinado período da vida, e que pode ocorrer nos mais variados locais, dentre eles a escola.

Percebe-se, assim, que os jogos populares e tradicionais, para ambos os autores têm raiz folclórica, uma cultura pode ser popular e tradicional, pois tanto os jogos populares como os tradicionais podem ser produtores e reprodutores de cultura, representando os valores e a cultura de um povo, seja conservando suas características ou se transformando dependendo do contexto em que se apresenta.

Na acepção de Costa (2012), esses jogos permitem ao educando, o aperfeiçoamento da capacidade de criar, podendo assim fazer brinquedos para satisfazer suas brincadeiras, favorecendo a otimização da capacidade de medir, imaginar, planejar e interpretar, com este tipo de atividade a criança aprende a expressar com liberdade suas vontades e desejos, conforme dados encontrados em estudo baseado no questionário que seis professores, de 1º ao 5º ano responderam, em que foram encontrados os seguintes resultados:

Diante da definição de jogos, 20% afirmaram que jogo é algo prazeroso no aprendizado, 20% responderam que são formas lúdicas de ensinar e 60% não responderam. Em unanimidade, ou seja, 100% dos professores



consideram que os jogos na Educação Física são muito importantes. Mas que apenas 80% deles usam os jogos nas aulas de Educação Física. E 80% dos professores utilizam os jogos semanalmente e 20% raramente (COSTA, 2012, p. 30).

Pode-se depreender, desse modo, que os professores entrevistados compreendem o papel da ludicidade na Educação Infantil, assim como sua relevância no ensino-aprendizagem, caracterizando-a como promotora da alegria, através de brincadeiras e jogos infantis, os quais tornam a aula mais agradável e motivadora.

As brincadeiras lúdicas, portanto, são consideradas essenciais na formação da personalidade do aluno, pois permitem que ele se expresse livremente, pelo prazer que sente, de acordo com o estágio em que se encontra cognitivamente, de forma que o jogo não deve ser encarado tão-somente como divertimento ou brincadeira aleatórios, sem uma finalidade específica ou como simples ferramenta de gasto energético, pois a seriedade do jogo reside no fato que ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral do indivíduo, se apresentando, portanto, como uma excelente forma de conhecer o mundo e entrar no contato com elementos de sua cultura; considerando que nas aulas de Educação Física tem que ter a seriedade necessária maior ou igual a todas as outras disciplinas.

No que lhe diz respeito, Menezes (2015) enfatiza a necessidade de se privilegiar a ludicidade na formação docente, pois amplia o repertório dos professores relacionados aos jogos e atividades que serão usados em aula, representando um significativo desenvolvimento global desse profissional.

Santos (2017), em análise empreendida entre professores da Educação Física pertencentes à Educação Infantil, quando perguntados acerca da importância de se desenvolver o lúdico e sua contribuição na formação de crianças na Educação Infantil, todos responderam afirmativamente e justificaram a resposta concedida, com base em suas experiências, conforme demonstrado abaixo:

Professor A: "A criança aprende a trabalhar em grupo, aprende a dividir as coisas. Sociabiliza as crianças".

Professor B: "O lúdico torna as atividades e o aprendizado mais interessante e motivador para as crianças".



Professor C: “Devido às potencialidades da ludicidade, conseguimos atingir os nossos objetivos com os alunos”.

Professor D: “Na Educação Infantil, em uma atividade mais lúdica, faz com que a criança brinque com seus colegas e assim se socialize”.

Professor E: “Crianças aprendem brincando”.

Professor F: “É através do lúdico que conseguimos tornar as aulas mais atrativas e com isso, alcançando os objetivos traçados” (SANTOS, 2017, p. 30).

Neste contexto é relevante ressaltar que a promoção do lúdico nas aulas de Educação Física, para as crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental, resulta em uma infinidade de possibilidades, através do estímulo concedido pelas experiências práticas, nas quais a criança desempenha um papel ativo em sua formação, adquirindo, portanto, o ato de brincar a relevância que lhe é atribuída na evolução gradativa da construção do conhecimento da criança.

Na mesma direção, Souza (2013), em suas pesquisas para constatar a contribuição do lúdico no desenvolvimento das crianças em um Centro de Educação Infantil, foi encontrado que é nas brincadeiras que se pode explorar a criatividade e a curiosidade da criança que vai influenciar na relação afetiva e social da mesma. No entanto, a falta de espaços e materiais adequados foi escrita como um problema constante na educação brasileira, em todas as suas etapas.

Além disso, a supracitada autora observou, mediante as opiniões tecidas pelos entrevistados, que todas as brincadeiras são bem-vindas pelas crianças, porém, é preciso um planejamento, pois, por meio dessas atividades lúdicas, o professor precisa estabelecer critérios específicos e segui-los, no intento de melhor desenvolver os benefícios nas crianças. (SOUZA, 2013)

É, primeiramente, através da proposição dos jogos e das brincadeiras, que o professor tem a oportunidade e a possibilidade de trabalhar o desenvolvimento global das crianças, estimulando tanto o motor quanto o cognitivo, haja vista que é por meio dessas atividades, serão estimulados fatores como memória, emoções e movimento, promovendo sua interação com o mundo e com os elementos que o rodeiam, conforme assevera Janaína Fantacholi:

[...] através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade (FANTACHOLI, 2011, p. 3).

A ludicidade na Educação Infantil, por conseguinte, promove experiências práticas, onde a criança possui um papel ativo em sua formação. Pois através dos jogos e brincadeiras as crianças interagem umas com as outras e consigo mesma, desenvolvem aspectos: motor, cognitivo, afetivo e social, preservando sua autonomia e liberdade de expressão.

Infere-se, assim, que os jogos e brincadeiras lúdicos, bem como a orientação do professor, devem ter o mesmo propósito: o desenvolvimento integral da criança, promovendo assim uma proposta pedagógica de jogos educativos, ou seja, jogos com a função de educar, conforme nos lecionam Luciana Alves e Maysa Bianchin:

É importante ressaltar que o lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção do seu conhecimento e na sua socialização, englobando aspectos cognitivos e afetivos. O lúdico também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar a autoestima e aumentar os conhecimentos da criança, quando utilizados com objetivos definidos. O ensino utilizando meios lúdicos cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança (ALVES; BIANCHIN, 2010, p. 286).

De tal modo, a escola comprometida com o desenvolvimento integral da criança, encontra no jogo, na brincadeira, no lúdico, instrumentos metodológicos essenciais no seu fazer diário, de modo que, para promover a educação da criança, de forma integral emancipadora, a escola necessita enfatizar o lúdico em sua metodologia de trabalho, sendo fundamental que educador esteja sempre em busca de novos conhecimentos em torno do lúdico, e que ele se utilize do lúdico como ferramenta pedagógica, e seja o intermediador e facilitador das atividades, proporcionando um desenvolvimento pleno e integral dos alunos, para formação de cidadãos.

No mesmo segmento, Cardia (2011) realizou uma pesquisa com professores das séries iniciais do Ensino Fundamental sobre a substancialidade do lúdico no período de desenvolvimento, onde os professores foram unânimes em dizer que durante as atividades lúdicas, os alunos se interessam muito mais na realização das atividades do que em atividades sem o lúdico. Como ressalta uma professora entrevistada:

Uma brusca ruptura na passagem da educação infantil para o Ensino Fundamental, como se de um ano para o outro a criança passasse por algum tipo de transformação e que a partir daí esse universo do “brincar” não deva mais fazer parte dos momentos de aprendizagem na escola. Acho

que essa prática não se justifica, pois acredito que o brincar e a ludicidade são esferas que estão presentes com profundas significações em todas as fases do desenvolvimento (CARDIA, 2011, p. 9).

Observa-se, assim, que para se trabalhar com jogos recreativos, nos aspectos afetivo, cognitivo e motor, é necessário que se tenha objetivos claros, no sentido de que a aula não perca o sentido de educar, considerando-se, ainda, os fatores internos e externos, característicos da passagem da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, buscando reduzir o impacto de um nível para outro.

As atividades recreativas proporcionam aos alunos momentos espontâneos, que não são copiados e nem mecânicos. Com isso o professor pode trabalhar o desenvolvimento da sensibilidade, da expressividade, da criatividade, da espontaneidade, a motricidade, as relações afetivas. Ou seja, o professor irá trabalhar a criança como um todo, onde os aspectos cognitivos, afetivos e motores estão interligados em diversas situações.

O jogo e a brincadeira são sempre condições em que a criança realiza, constrói e se adapta de conhecimentos das mais diversas ordens, permitindo a construção de categorias e a ampliação dos conceitos das várias áreas do conhecimento. Neste aspecto, o brincar assume papel didático e pode ser explorado no processo educativo (FARIAS; COSTA, 2016).

Ademais, os jogos tradicionais se fazem presente em diversas atividades realizadas pelas crianças, oferece aos homens, em geral, várias situações que possibilitam o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e a capacidade de resolver problemas. Os jogos nessa fase infantil podem potencializar capacidades, ampliando as possibilidades das crianças de compreender e transformar a realidade

Assim, a criança evolui através do brincar e o jogo da criança vai evoluindo de acordo com seu desenvolvimento, devendo ser incluído nas atividades realizadas como uma estratégia de ensino indispensável para a obtenção de novos conhecimentos, propiciando, assim, melhor aprendizagem em todos os aspectos, inclusive, nas outras disciplinas.

## **CONCLUSÃO**

Considerando as inúmeras dimensões epistemológicas que circundam o aluno, a Educação Física Escolar tem sido considerada, ao longo dos anos, o componente curricular responsável por desenvolver nos alunos, a conscientização acerca de um estilo de vida mais ativo e saudável, envolvendo uma série de capacidades e aptidões que vão além do aspecto motor. Muito embora as habilidades físicas ainda sejam bastante valorizadas nas escolas, cada vez mais tem se atentado para o aspecto comportamental e social, com enfoque no bem-estar psicológico e socioafetivo dos educandos.

Nessa conjuntura, a propositura de atividades mais criativas e inovadoras, surge como uma alternativa viável e prática, sem exigir maiores gastos com materiais nem com espaço físico, com os jogos culturais e brincadeiras mais tradicionais sendo utilizados de maneira eficiente para favorecer os alunos com todos os ganhos benéficos inerentes à prática corporal, nas séries em comento, ao longo do estudo.

Dentre as muitas capacidades desenvolvidas mediante à ministração dos jogos culturais e brincadeiras lúdicas, identificados através da apreciação dos estudos envolvendo alunos e professores de 1º e 5º ano do ensino fundamental, podem ser encontrados inúmeros aspectos de desenvolvimento da criança, sendo físico, afetivo, cognitivo e social, incluindo-se a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Com efeito, os jogos e brincadeiras lúdicas são a chave para o aprender, restando comprovada sua inegável contribuição no contexto do ensino e da aprendizagem, ao estimular uma série de concepções e habilidades-chave, como investigação, expressão, experimentação e trabalho em equipe. São através destas atividades que muitas vezes as crianças vivenciam tradições dos ambientes em que vivem, sua cultura e o meio ambiente em que estão inseridas, se transformando em pessoas ativas, ao vivenciar experiências necessárias para vida social, a autoestima, linguagem, autonomia, pensamento e curiosidade.

Portanto, o brincar, conseqüentemente, se torna de vital relevância para o desenvolvimento do ser humano, fazendo com que a criança não apenas imite o

cotidiano, mas também transforme a realidade na qual está inserida. Através das brincadeiras, se imita, se imagina, vivencia, se cria, se representa e se comunica, potencializando habilidades e competências, na preparação destas crianças para a convivência adulta.

Nesse sentido, percebe-se que a ludicidade manifesta por meio de jogos e brincadeiras culturais, permite aos educandos vivenciar o prazer, a imaginação, a afetividade, a socialização e desenvolver suas habilidades motoras, exercendo, por isso, papel prioritário na formação das crianças das séries iniciais, concedendo estímulo à liberdade e à criatividade individual, além de ajudar no seu desenvolvimento motor, comportamental e socioafetivo.

Assim, partir das pesquisas investigadas, pode-se inferir que os jogos cooperativos podem despertar a consciência da cooperação e o reconhecimento da importância da convivência como meio de solucionar problemas, resolver conflitos, superar incertezas e medos, e realizar objetivos comuns. Algumas pesquisas possibilitam inferir que alunos que passaram pelo processo dos jogos cooperativos, se sentiram mais motivados nas aulas, o que engendra um maior nível de participação. Além disso, quem participa desenvolve outros valores morais, éticos, sociais, somados ao próprio desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo trabalhado pela Educação Física.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**. São José do Rio Preto, SP, v.27, p. 282-287, 2010.
- BRASIL. **Lei Nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, v. 134, n. 248, 23 dez. 1996. Seção 1. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1996/lei-9394-20-dezembro-1996-362578-publicacaooriginal-1-pl.html>. Acesso em: 10 abr. 2021.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Educação Física**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Fundamental, 1998. 114p. (PCNs 5ª a 8ª Séries).
- BRITO, S. V.; DIAS, M. B.; RAMOS, I. A.; PEREIRA, R. M. S.; FONTES, E. B.; CAMPBELL, C. S. G. Brincando e aprendendo: aprimorando o desempenho escolar e comportamento de crianças através de aulas de reforço de educação física

integradas ao conteúdo escolar. **Licere**, Belo Horizonte, v.20, n.1, p. 305-333, mar/2017.

CARDIA, J. A. P. A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries iniciais: um relato de pesquisa. **Revista Eletrônica de Educação**. Ano V. N. 09, jul./dez. 2011. Disponível em: [http://www.unifil.br/portal/arquivos/publicacoes/paginas/2012/1/413\\_544\\_publipg.pdf](http://www.unifil.br/portal/arquivos/publicacoes/paginas/2012/1/413_544_publipg.pdf). Acesso em: 02 abr. 2021.

CARVALHO, M. C. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola**. 2016. 145 fls. Dissertação (Docência e Gestão da Educação). Universidade Fernando Pessoa, Porto, 2016.

DALLASTRA, G.; CHRISTOFOLETT, J. F. Jogos e brincadeiras: atividades educativas presentes nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental. In: VI ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS. **Anais...** Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR. V. 1, 2016. Disponível em: <https://midas.unioeste.br/sgev/eventos/enalic-seminarionacionalpibid2016/anais>. Acesso em: 23 abr. 2021.

FANTACHOLI, F. N. O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras – um olhar psicopedagógico. **Rev. Cient. APRENDER**, 2011. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br>. Acesso em: 02 abr. 2021.

FARIA, Bruna Barcelos; COSTA, Costa, Célia Regina Bernardes. Educação Física e atividade Lúdica: O papel da ludicidade no desenvolvimento Infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 1. Vol. 9. pp. 136-155, outubro/novembro de 2016. ISSN. 2448-0959.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. Anais do I seminário: currículo em movimento. **Perspectivas Atuais**, 2010. Belo Horizonte, MG. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com> . Acesso em: 12 abr. 2021.

LAKATOS. E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LOPES, N. R. **Atividades lúdicas e recreativas: a importância no desenvolvimento da criança**. 2015.29 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Educação Física). Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas. Disponível em: <http://conic-semesp.org.br/anais/files/2015/trabalho-1000020892.pdf>. Acesso em: 06 abr. 2021.

OLIVEIRA, E. H. **Motivação nas Aulas Práticas de Educação Física**. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, da Universidade de São Paulo/USP.

SANTOS, J. S. O Lúdico Na Educação Infantil. In: FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA, 4., 2012, Paraíba. **Anais...** Campina Grande: Realize 2012. v. 1, p. 1 - 16. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/ludico.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2021.

SANTOS, N. R. M.; CRUZ, R. P. V. **A Educação Física na Educação Infantil: A ludicidade como facilitadora da aprendizagem.** (2017). Instituto de Ensino Superior da Funlec (IESF). Disponível em:

<http://www.funlec.com.br/revistacientifica/artigos/>. Acesso em: 02 abr. 2021.

SILVA, F. S. A Participação dos Jovens Alunos nas Aulas de Educação Física no Ensino Médio. (2018). **XIV Congresso Nacional de Educação – EDUCERE.** FCT/UNESP. Disponível em:

[https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24646\\_12390.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24646_12390.pdf). Acesso em: 11 abr. 2021.

SOUZA, G. M. S. **Educação Física Infantil: a importância de jogos e brincadeiras em uma escola pública de Planaltina – GO.** 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Educação Física) - Faculdade de Educação Física. Universidade de Brasília – UnB.