

## ARTIGO ORIGINAL

# O LÚDICO COMO INTERMEDIADOR DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: A IMPORTÂNCIA DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

THE PLAYFUL AS INTERMEDIATOR OF PHYSICAL EDUCATION CLASSES:  
THE IMPORTANCE OF TOYS AND PLAY

EL LÚDICO COMO INTERMEDIARIO DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA:  
LA IMPORTANCIA DE LOS JUGUETES Y EL JUEGO

**Edima Ferreira de Souza**  

Centro de Educação a Distância da Universidade Estadual de Montes Claros (CEAD/Unimontes),  
Montes Claros (MG), Brasil.  
Email: dinhajoa@hotmail.com

**Ronilson Ferreira Freitas**  

Centro de Educação a Distância da Universidade Estadual de Montes Claros (CEAD/Unimontes),  
Montes Claros (MG), Brasil.  
Email: ronnypharmacia@gmail.com

Data de Submissão: 01/06/2022 Data de Publicação: 30/08/2022

**Como citar:** SOUZA E. F.; FREITAS R. F. O lúdico como intermediador das aulas de educação física: a importância dos brinquedos e brincadeiras. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física**, Edição Especial. v. 5, n. 6, ago. 2022.

---

### RESUMO

As atividades lúdicas são importantes, pois ajudam na evolução harmoniosa do indivíduo, sobretudo na primeira infância, pois a brincadeira e o brinquedo envolvem um convívio social, além de desenvolver a afetividade e a saúde mental. O lúdico contribui para o desenvolvimento global do indivíduo, facilitando no processo de expressão e de construção do pensamento. Neste contexto, este estudo teve como objetivo, descrever o lúdico como um processo intermediador da aprendizagem nas aulas de Educação Física, com ênfase nos brinquedos e brincadeiras. Para atingir os objetivos propostos, foi realizada uma pesquisa com procedimentos bibliográficos, exploratória de natureza qualitativa. Conclui-se que o ensinar na educação infantil, nas aulas de Educação Física deverá estar associado ao brincar, isto porque na brincadeira, o profissional pode intervir pedagogicamente nas ações de cuidado e educação entre a criança e o conhecimento, pois o principal indicador de aprendizagem entre as crianças é o papel que assumem enquanto brincam.

**Palavras-Chave:** Educação Infantil. Educação Física. Ludicidade. Desenvolvimento Cognitivo. Desenvolvimento Motor.

---

### ABSTRACT

Playful activities are important, as they help in the harmonious evolution of the individual, especially in early childhood, as games and toys involve social interaction, in addition to developing affectivity and mental health. Playfulness contributes to the individual's overall development, facilitating the process of expression and construction of thought. In this context, this study aimed to describe play as an intermediary process of learning in Physical Education classes, with emphasis on toys and games. To achieve the proposed objectives, research with bibliographic procedures, exploratory of a qualitative nature,

was carried out. It is concluded that teaching in early childhood education in Physical Education classes should be associated with playing, because in play, the professional can pedagogically intervene in care and education actions between the child and knowledge, as the main indicator of learning among children it is the role they play while they play.

**Keywords:** Child education. Physical education. Playfulness. Cognitive Development. Motor development.

---

## RESUMEN

Las actividades lúdicas son importantes, ya que ayudan en la evolución armoniosa del individuo, especialmente en la primera infancia, ya que el juego y los juguetes implican interacción social, además de desarrollar la afectividad y la salud mental. Lo lúdico contribuye al desarrollo global del individuo, facilitando el proceso de expresión y construcción del pensamiento. En ese contexto, este estudio tuvo como objetivo describir la lúdica como un proceso intermedio de aprendizaje en las clases de Educación Física, con énfasis en juguetes y juegos. Para lograr los objetivos propuestos, se realizó una investigación exploratoria cualitativa con procedimientos bibliográficos. Se concluye que la enseñanza en la educación infantil, en las clases de Educación Física debe estar asociada al juego, pues en el juego el profesional puede intervenir pedagógicamente en las acciones de cuidado y educación entre el niño y el saber, ya que el principal indicador de aprendizaje entre los niños es el papel que asumen mientras juegan.

**Palabras clave:** Educación Infantil. Educación Física. alegría. Desarrollo cognitivo. Desarrollo motor.

---

## INTRODUÇÃO

Com a era da tecnologia, vários costumes e conceitos têm se enfraquecido com o passar dos anos, dentre eles o hábito de brincar, tanto no ambiente escolar quanto no ambiente familiar. Segundo o site *toda matéria*, percebe-se que este tem se perdido não apenas por parte dos alunos, mas também por parte dos professores de educação física, que já não complementa seus planos de aula por meio de atividades mais lúdicas, trazendo como consequência um grande prejuízo à formação escolar de um modo geral, sobretudo no que diz respeito à formação de conceitos e personalidades de seus alunos.

Toda criança se constitui em um processo de socialização, sendo a escola, a sua parceira direta. Além disso, estabelece vínculos com os demais participantes do processo educativo, sendo capaz de internalizar significados socialmente partilhados. (BEZERRA, 2021, p. 1).

A relação escola-criança defendida no contexto infantil baseia na horizontalidade e respeito às diferenças, sendo necessário o exercício de se considerar o conhecimento desta. Em consonância com os critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais das crianças,

proposto pelo Ministério da Educação e Cultura (1995) considera-se direitos fundamentais de todas as crianças:

O direito à brincadeira, a atenção individual, a um ambiente aconchegante seguro e estimulante, ao contato com a natureza, a higiene e a saúde, a desenvolver sua curiosidade, Imaginação e capacidade de expressão, ao movimento em espaços amplos, a alimentação, a proteção, ao afeto e a amizade, a expressar seus sentimentos, a uma atenção especial durante seu período de adaptação ou inserção e a desenvolver sua identidade cultural racial e religiosa (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA, 1995, p. 1)

Cabe ao professor planejar atividades de ensino de modo que os mesmos sejam desenvolvidos, e que estejam inseridas e integradas na realidade da criança. Esta precisa proporcionar situações que possibilitem a exploração pelas crianças das habilidades físicas, motoras e perceptivas no conhecimento do próprio corpo, como um todo integrado, que envolve tanto o conhecimento das partes do corpo, os diversos órgãos e funções como as sensações, as emoções, os sentimentos e o pensamento.

Neste contexto, este estudo teve como objetivo, descrever o lúdico como um processo intermediador da aprendizagem nas aulas de Educação Física, com ênfase nos brinquedos e brincadeiras.

## **METODOLOGIA**

Para atingir os objetivos propostos, foi realizada uma pesquisa com procedimentos bibliográficos, exploratória de natureza qualitativa (GIL, 2008). A pesquisa bibliográfica foi desenvolvida a partir de materiais já elaborados, constituídos principalmente de livros e artigos científicos. Esse tipo de pesquisa é indicado a fim de proporcionar melhor visão do problema e torná-lo mais específico, possibilitando a construção de hipóteses e assumindo um caráter de estudo exploratório, tendo como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições (GODOY, 1995, p. 58)

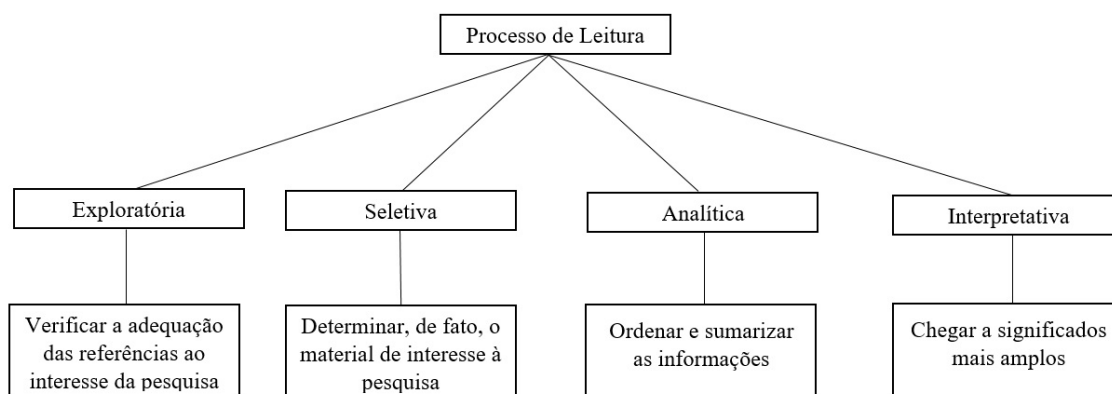
Segundo Gil (1999) a pesquisa qualitativa é voltada para auxiliar os pesquisadores a compreenderem pessoas e seus contextos sociais, culturais e institucionais e a pesquisa exploratória segundo Selltiz, Wrightsman e Cook (1965),

busca descobrir ideias e intuições, na tentativa de adquirir maior familiaridade com o fenômeno pesquisado.

Os artigos e livros foram selecionados com base na temática em análise, no intuito de conhecer alguns brinquedos e brincadeiras utilizados nas aulas de Educação Física e que são importantes para o desenvolvimento motor e cognitivo dos alunos da educação infantil. Após a obtenção do material, realizou-se uma leitura exploratória das obras bibliográficas, com o objetivo de verificar quais os conteúdos dos artigos consultados terão relação com a pesquisa.

Finalmente, efetuou-se a leitura interpretativa na qual buscou conferir significado de maior dimensão aos resultados alcançados com a leitura analítica. Para isso, a análise foi realizada pela ligação dos resultados com conhecimentos de origem, em teorias baseadas nas evidências, e de pesquisas empíricas.

Após a busca das referências, foi realizada a leitura com as seguintes etapas: 1) Leitura exploratória, para verificar a adequação das referências ao interesse da pesquisa; 2) Leitura seletiva, determinando, de fato, o material de interesse à pesquisa; 3) Leitura analítica, ordenando e sumarizando as informações; 4) Leitura interpretativa em que se chega a significados mais amplos (Figura 1).



**Figura 1** – Etapas do Processo de Leitura

**Fonte:** Adaptado de GIL (1999).

## DESENVOLVIMENTO

Segundo o site *Educere*, a Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica. Sua finalidade é o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Ainda de acordo o artigo “Infância, criança e educação Infantil, as concepções dos professores do município de Paranaguá – Um estudo de caso” dos autores Danielle Marafon e Tamy Niwa Mattos Freire, o conceito de Educação Infantil se modificou do que foi chamado de “educação pré-escolar”, e que era entendida como todo o atendimento fora da família prestado à crianças que não frequentavam o que se considerava escola. Para melhor compreender essas mudanças, é preciso entendê-las:

- ✓ Caráter familiar de atendimento à criança pequena, “creche”;
- ✓ Atendimento assistencialista ou compensatório, em decorrência da forte industrialização e do grande número de mulheres que deixaram seus lares para trabalhar nas fábricas;
- ✓ Década de 90, a Educação Infantil começou a ter importância, depois da “promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente em 1990, que concretizou as conquistas dos direitos”;
- ✓ Em 1998, o Ministério da Educação (MEC) disponibilizou o primeiro documento

curricular nacional para a criança pequena, o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI) com conteúdo mínimos a serem adotados na prática diária da escola, tirando assim a especificidade da Educação Infantil.

Esses fatos prepararam o ambiente para a aprovação da nova LDB, Lei 9394/96, que estabelece a educação infantil como etapa inicial da educação básica, conquista histórica que tira crianças pequenas pobres de seu confinamento em instituições vinculadas a órgãos de assistência social (OLIVEIRA, 2002, p. 117).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) entende que, na Educação Infantil, a escola precisa promover experiências nas quais as crianças possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar seu entorno, levantar

hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades e indagações.

A BNCC de Educação Física privilegia oito dimensões do conhecimento: EXPERIMENTAÇÃO; USO E APROPRIAÇÃO; FRUIÇÃO; REFLEXÃO SOBRE A AÇÃO; CONSTRUÇÃO DE VALORES; ANÁLISE; COMPREENSÃO; e PROTAGONISMO COMUNITÁRIO (BNCC, 2019, pp. 222-224)

## **Desenvolvimento Motor e Cognitivo**

De acordo Ligia (2002), o desenvolvimento humano envolve três áreas do comportamento, sendo eles o cognitivo, afetivo e o psicomotor, que quando integrados promovem o desenvolvimento harmonioso do indivíduo desenvolvimento motor é o processo de mudança no comportamento, relacionado com a idade, tanto na postura quanto no movimento da criança.

De acordo o site portal educação, este é um processo de alterações complexas e interligadas das quais participam todos os aspectos de crescimento e maturação dos aparelhos e sistemas do organismo.

A maneira que os pequenos brincam, aprendem, falam, agem e até se movimentam nos mostram indicações importantes sobre o seu crescimento. Assim, os marcos de desenvolvimento motores nada mais são do que as habilidades que os bebês e crianças conseguem fazer em uma determinada idade.

Já o desenvolvimento cognitivo é uma área de estudo que busca entender como se dá o processo de aprendizagem de uma criança, ou seja, como se desenvolve seu pensamento e sua capacidade de compreensão dos fenômenos ([www.significados.com.br/desenvolvimento-cognitivo](http://www.significados.com.br/desenvolvimento-cognitivo)). Segundo Lev Vygotsky, as crianças aprendem a partir do que internalizam do meio ambiente e em suas relações sociais.

A Educação Física é uma disciplina que engloba todo tipo de conhecimento, onde através de atividades lúdicas e esportivas a criança tem a oportunidade de se relacionar, e através de movimentos, gestos e ações ela demonstrará as suas dificuldades, seus anseios, sua forma de pensar, seu modo de agir e sua personalidade.

Ela vem proporcionar o aprimoramento do desenvolvimento motor, principalmente na motricidade do aluno. Habilidades como motricidade global, motricidade fina, esquema corporal, equilíbrio, organização temporal, organização espacial são devidamente trabalhada nas aulas ministradas. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKI, 2007).

### **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**

É sabido que toda criança formula explicações sobre o mundo que as cerca, e a partir daí começam a construir conhecimentos sobre a escrita, os números, a vida das pessoas, os animais e as plantas. Neste início de inclusão das mesmas na Educação Infantil, elas são puro movimento, conhece e aprende pelo prazer da descoberta.

É importante que nesta fase de aprendizado, o professor crie um ambiente no qual as crianças tenham a oportunidade de ampliar suas capacidades para se comunicar oralmente e gestualmente, pois assim estarão estruturando seu pensamento e aperfeiçoando sua capacidade de aprender. A mágica, o sonho e a fantasia fazem parte do imaginário infantil e são mostrados através de movimentos e gestos espontâneos, revelados por ações ingênuas ou até involuntárias.

Nesta linha de pensamento, Vygotsky contextualiza a questão do ensino, devendo este valorizar a criança como ser que pensa, raciocina, deduz e abstrai, mas também como alguém que sente, se emociona, deseja, imagina e se sensibiliza, sendo inserida a afetividade, também, como ponto essencial na aprendizagem da criança. O brincar intensifica a percepção infantil que por sua vez direciona seu pensar de maneira cada vez mais equilibrada, favorecendo aprendizagem ao longo do seu crescimento.

A partir do momento em que ela desenvolve suas potencialidades, a mesma aprende a interagir, vencendo suas dificuldades tomando decisões nas situações

conflituosas. Por exemplo, o brinquedo se torna desafio que estimula novas descobertas. Vygotsky (1984) ainda atribui o ato de brincar como importante papel na constituição do pensamento infantil.

É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

À medida que as brincadeiras vão se desenvolvendo, observa-se um movimento em direção à realização consciente de seu propósito. É necessário conceber o brinquedo como atividade com propósitos que direciona as ações da criança. Às vezes, no ato de brincar a criança se sente livre para determinar suas próprias ações, mas esta se torna apenas ilusória, pois suas ações são de fato subordinadas aos significados dos objetivos e age de acordo com a ação intencional do educador.

Mas o que se deve pensar é que as brincadeiras, seja no contexto escolar e por muitas vezes fora dela, devem estar voltadas para os objetivos pedagógicos, uma vez que este é o ponto de partida para o desenvolvimento da criança. Através das brincadeiras as crianças usam uma situação imaginária que poderá ser considerada como um meio para desenvolver o pensamento abstrato.

Para Vygotsky (1991) o ensino sistemático não é o único fator responsável por alargar os horizontes da zona de desenvolvimento proximal. Ele considera o brinquedo, uma importante fonte de promoção do desenvolvimento, pela qual podemos reconhecer o valor do brincar nas atividades educativas da criança, pois o brinquedo, apesar de não ser o aspecto predominante da infância, exerce enorme influência no desenvolvimento infantil. Vygotsky, ao empregar o termo “brinquedo”, num sentido amplo, refere principalmente a atividade ao ato de brincar.

No entanto é necessário ressaltar também que não basta deixar a criança em local brincando com qualquer coisa, ou objeto. As brincadeiras precisam estar direcionadas a um propósito, e que ao final, os objetivos esperados sejam visualizados pelos docentes. Há, portanto algumas brincadeiras que leva o professor a analisar e a avaliar as possíveis facilidades ou dificuldades no desenvolvimento cognitivo de seus alunos, estas podem ser brincadeiras do faz de conta, a



amarelinha, brincadeira muito antiga que faz parte do ambiente familiar dessas crianças. São brincadeiras que estimulam o equilíbrio, agilidade, a socialização.

As colocações de Vygotsky (1989) indicam que a criança brinca com os significados para mediar simbolicamente a internalização da cultura. Nesse contexto, a criança resgata, organiza e constitui sua subjetividade, ao mesmo tempo em que aprende a agir sobre o objeto e ao fazê-lo, conquista o controle da ação pela ideia, por meio do signo, e domina as ações necessárias para isso.

Nesse sentido, a brincadeira é uma forma de transpor do real para as fantasias, mudando a linguagem habitual. Por isso é uma espécie de ficção que simultaneamente, descobre conexões novas entre coisas e reescreve a realidade, em que se encobre de sonhos e magias, o cotidiano, as vivências, o mundo vivido pela criança.

O brincar não pode ser simplesmente narrado, é uma participação de experiências, de vivências imaginativas e realizadas, criativamente pela criança neste sentido, aproxima dos sonhos, das construções mágicas no universo coloridos que jorra todas as possibilidades das transformações que fluem do ato de brincar. Brincar é como um espelho que sempre devolve as imagens, recarregando de intensidade, de sensibilidade imaginativa ao mesmo tempo, intensidades presas em um barbante, fixo no mundo real, mas que se amplia infinitamente, sem limites, transformando-se para os espaços das inventividades e da transformação.

O brincar se inicia pelas experiências interativas entre a mãe e a criança que tem natureza simbólica, de imitação de situações do cotidiano, de gestos e cantos. É o espaço propício para a ação iniciada da criança, o primeiro ambiente lúdico que permite a expressão e a determinação.

As ideias e ações adquiridas pelas crianças provêm desse mundo social, incluindo a família e seu círculo de relacionamentos. Para Hkischimoto (1999), as práticas lúdicas proporcionam subsídios para a compreensão da brincadeira com ação livre da criança e do uso dos objetos. Segundo Kishimoto (1999):

A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverando e esquecendo sua fadiga física pode certamente tornar se homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros. O uso do brinquedo, jogo educativo com fins pedagógico remete

para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 1999.p.36).

Brincadeiras são essenciais na vida de cada criança, ela revela-se de diversas formas buscando maneiras, contextos, símbolos, objetos, movimentos reveladores do sujeito que a cerca. Neste processo de desenvolvimento, Hkischimoto observa a importância do jogo na educação infantil, discutindo assim o significado atual do jogo no processo de ensino, sua função lúdica e pedagógica. É preciso fazer uma abordagem histórica da construção do termo Jogo Educativo, demonstrando suas benéficas aplicações nos brinquedos e nas brincadeiras.

Kishimoto (1999) ressalta que desde Roma e a Grécia antiga, os jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de sua prática, permanecendo na memória infantil. E que a tradicional idade e a universalidade dos jogos são observadas pelo fato de que os povos, distintos e antigos, como os da Grécia e Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios e jogar pedrinhas. O jogo tradicional infantil é um tipo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de fazê-lo.

O brinquedo permite à criança a expressão de imagens conforme a sua realidade, possibilita a ela reproduzir o seu meio, metamorfosear e expressar a realidade de um mundo imaginário que, conforme a idade nos apresenta animismo e elementos de sua própria realidade, um mundo de signos e imagens. Brincar faz parte da vida e ao oferecermos à criança a possibilidade de brincar, reflete muito mais do que o ato em si mesmo, visível aos olhos, estendemos uma perspectiva de vida melhor. Estendemos a essas crianças um desenvolvimento natural e eficiente, uma socialização decorrente de tão somente brincar e ainda mais, a possibilidades de reconhecer como ser, de expressar e concretizar criativamente seus desejos, necessidade e fantasias.

De acordo com a teoria vygotskyana, o desenvolvimento cognitivo não ocorre independente do contexto social e cultura. A interação da criança com os pais, com adultos com outras crianças, com o meio social em que convive é para o desenvolvimento cognitivo e linguístico de qualquer pessoa. É necessária uma reflexão por parte dos educadores da infância sobre a frequência em que deve

acontecer o brincar até a escolha das matérias lúdicas para determinadas situações de aprendizagem, respeitando sempre a faixa etária das crianças. E assim desemaranhar os mistérios do brincar, com linguagem lúdica relacionada com a aprendizagem da criança.

A maior aprendizagem está na oportunidade oferecida à criança de aplicar algo do lúdico dirigida a alguma outra situação, movimentando, essas atitudes de maneira que despertem a curiosidade da criança nesse processo ensino aprendizagem, levando elas a experiências e descobertas. Segundo Vygotsky (1978), as crianças raramente evoluem muito no rumo do desenvolvimento quando seguem sozinhas; progredem quando andam de mãos dadas com um parceiro que é especialista.

No quadro 1, são listados alguns brinquedos e brincadeiras que podem ser utilizados nas aulas de Educação Física na educação infantil, e que ajuda no desenvolvimento motor e cognitivo.

**Quadro 1 – Brinquedos e brincadeiras que podem ser utilizados na educação infantil para o desenvolvimento motor e cognitivo.**

<b>Tipo de Brinquedo e Brincadeira</b>	<b>Descrição dos Brinquedos e Brincadeiras</b>	<b>Habilidades e Competências desenvolvidas com os brinquedos e brincadeiras</b>
Pula Corda	<ul style="list-style-type: none"> <li>- É uma brincadeira muito fácil e que exige só mesmo uma corda e energia para pular.</li> <li>- A criança tanto pode pular sozinha a corda, como em grupo, e tanto em casa, como no colégio ou na rua.</li> <li>- Para isso, ela deverá ter habilidades motoras de saltar com um e dois pés, agachar, girar e equilibrar-se.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melhora a coordenação de braços e pernas, adquirindo equilíbrio, velocidade e agilidade.</li> </ul>
Esconde- Esconde	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uma pessoa deve ser escolhida por todos para “bater cara”, através de “dois ou um”, sorteio etc.;</li> <li>- Enquanto o escolhido conta de olhos fechados os outros se escondem nos locais que estão ao redor do ambiente que se está brincando;</li> <li>- Depois de contar o indivíduo procura os que estão escondidos;</li> <li>- Se achar algum deve gritar o nome do fulano e bater três vezes no pique;</li> <li>- Caso os que se escondem perceberem que o batedor está longe do pique, esse podem sair de seus esconderijos e se salvar, caso não consiga é eliminado dessa rodada;</li> <li>- O esconde-esconde só termina quando a última pessoa for descoberta ou conseguir se salvar;</li> <li>- O último a ser pego pelo batedor é o próximo a procurar todos no reinício da brincadeira</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Velocidade, equilíbrio, competição, noção de espaço e resistência física.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Com um giz branco, desenhar o diagrama composto de 10 quadros, e depois numerá-los de 1 a 10, com diferentes cores de giz. Pode-se fazer uma amarelinha menor ou maior, segundo o tamanho e as capacidades das crianças.</li> <li>- Feito isso, para começar a jogar, a criança deve se</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolve a coordenação motora fina.</li> </ul>

Amarelinha	<p>posicionar de costas, atrás do primeiro quadrado, e atirar o marcador. A casa onde cair o marcador será o quadrado em que a criança não poderá pisar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A criança começará o circuito da amarelinha pulando com um (nas casas solitárias) ou dois pés (nas casas duplas) segundo a posição dos quadrados. O objetivo é, sem pisar na casa onde está o marcador, que a criança percorra pulando a amarelinha até o número 10, pegue o marcador e volte.</li> <li>- Se a criança errar, ou seja, não conseguir se equilibrar para pegar o marcador, então será a vez do próximo jogador.</li> <li>- Será vencedora a criança que consiga completar todo o percurso primeiro, ou seja, que vá e volte trazendo o marcador, sem se desequilibrar.</li> <li>- Também se pode inovar neste jogo. Pode-se fazer amarelinhas com formatos diferentes, para facilitar ou dificultar a brincadeira.</li> </ul>	
Queimada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Queimada é um jogo esportivo muito usado como brincadeira infantil.</li> <li>- O material utilizado é uma bola de vôlei ou de borracha, de tamanho médio.</li> <li>- O local é um terreno plano, de forma retangular, demarcado por linhas que deve ter mais ou menos 16 m de comprimento por 8 m de largura, sendo dividido em dois campos iguais, por uma linha reta e bem visível traçado no solo.</li> <li>- O tamanho do terreno pode variar conforme o número de jogadores.</li> <li>- O jogo pode conter vinte ou mais jogadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promove a coordenação entre os participantes, desenvolve a rapidez de pensamento, agilidade corporal e mira.</li> </ul>
Pega Ladrão	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enquanto os policiais contam até 10 de olhos fechados, os ladrões se escondem por todo o lugar. Após isso, devem espalhar-se e procurar pelos ladrões dentro de um tempo previamente estabelecido pelos jogadores. Se a polícia encontrar todos os ladrões dentro do tempo estimado, é o time vencedor. Caso contrário, o time dos ladrões ganha a partida.</li> <li>- Os policiais contam até 10 de olhos fechados enquanto os ladrões correm. Em seguida, os policiais correm atrás dos ladrões e os que foram pegos vão para a "cadeia" (um espaço previamente combinado para os ladrões presos ficarem). Os ladrões que estiverem livres podem bater na mão dos ladrões presos para os libertar e voltarem para a brincadeira. A partida termina quando todos os ladrões forem presos</li> <li>- Os policiais contam até 10 de olhos fechados enquanto os ladrões correm. Os policiais devem correr para que todos os ladrões sejam pegos. O diferencial nesta versão é que a brincadeira só para quando todos estão cansados: ao prender todos os ladrões, os times se invertem: quem era policial vira ladrão e quem era ladrão vira policial, e começa-se outra partida logo em seguida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolve o equilíbrio, força e a liderança.</li> <li>- Aprende a conviver com o outro.</li> </ul>

<p>Corrida de saco</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- As crianças devem vestir os sacos e esperar o apito, numa linha.</li> <li>- Para começar a corrida, as crianças deverão segurar o saco com uma mão para evitar que o saco caia abaixo dos joelhos, e manter o equilíbrio com a outra para poder saltar ou pular.</li> <li>- Durante todo o percurso da corrida as crianças devem manter ambas as pernas no saco até alcançar a linha de chegada.</li> <li>- Perde quem se caia pelo caminho.</li> <li>- Ganha quem chega primeiro à linha de meta.</li> <li>- É classificado quem alcança a linha de chegada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a habilidade motora, coordenação, atenção, estimular a socialização.</li> </ul>
<p>Passear na Floresta</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A brincadeira funciona assim: você canta ou fala a primeira frase da música e as crianças repetem. E assim, sucessivamente, formando um jogral. Quando houver a indicação de uma atividade (subir na árvore, nada no rio, entrar na caverna), todos precisam fazer os gestos correspondentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorar suas conquistas motoras;</li> <li>- Fazer uso de movimentos e gestos cada vez mais precisos ao interagir com colegas e adultos;</li> <li>- Demonstrar controle no uso do seu corpo em momentos de brincadeiras e jogos.</li> </ul>
<p>Ovo na Colher</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- As duas equipes posicionam-se em fila indiana, lado a lado. Ao sinal de partida, cada elemento, à vez, leva a colher com o ovo na mão ou boca até ao local acordado. Vai e volta e só então o segundo elemento da sua equipa poderá partir e assim sucessivamente. Se deixar cair, volta ao início. Ganha a equipa que conseguir transportar os ovos mais rapidamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabalha o equilíbrio, o trabalho de equipa e o controlo da impulsividade.</li> </ul>

Fonte: BNCC (2019)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o ensinar na educação infantil, nas aulas de Educação Física, deverá estar associado ao brincar, isto porque na brincadeira, o profissional pode intervir pedagogicamente nas ações de cuidado e educação entre a criança e o conhecimento, pois o principal indicador de aprendizagem entre as crianças é o papel que assumem enquanto brincam.

Ao professor cabe assumir sua função essencial de mediador também em relação ao brincar, pois sua ação, direta ou indireta, influencia a qualidade, a quantidade e o tipo de brincadeira realizada pelas crianças. Valorizar o brincar, envolver-se e/ou organizar situações para as crianças brincarem são ações vitais na atuação do docente. Portanto, o lúdico passa a ser um parceiro do professor.

## REFERÊNCIAS

AMADO, J. **Brinquedos Populares: um patrimônio cultural da infância**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

BEZERRA, J. **Processo de Socialização**. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/processo-de-socializacao/>. Acesso em: 20 jun. 2022.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CONCEIÇÃO, R. G. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Disponível em: [Webartigos.com/artigos/a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil/](http://Webartigos.com/artigos/a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil/). Acesso em: 05 nov. 2021.

CRISTINA, B. **Educação da criança de 0 a 5 anos: Pedagogia**/ Marliete Cristina Bonafini Steinle, Juliana Telles Faria Suzuki- São Paulo: Pearson PRENTICE Hall, 2009 .

DORNELLES, L. V.. O brinquedo e o jogo na educação infantil. IN: **Espaço Escola**: Unijuí, ano 4,n.19,1996,p.5-11.

FERREIRA, S.L. *et al.* **Recreação e jogos**. Rio de Janeiro: SPRINT, 2001.

FRIEDMANN, A. *et al.* **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta-ABRINQ,1998.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HKISCHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo a criança e a educação**. Petrópolis/RJ: VOZES,1993.

SELLTIZ, C.; WRIGHTSMAN, L. S.; COOK, S. W. **Métodos de pesquisa das relações sociais**. São Paulo: Herder, 1965.

SILVA, I. F. **O brincar na educação infantil 3 a 4 anos**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-brincar-na-educacao-infantil-3-4-anos.htm>. Acesso em 6 mar. 2022.

VIGOTSKY L. S. **A formação Social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.