

ARTIGO ORIGINAL



JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

GAMES AND PLAY IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES

JUEGOS Y JUEGO EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

Sueli David Ferreira Neto  

Centro de Educação a Distância da Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes,
(CEAD/Unimontes), Montes Claros (MG), Brasil
Email:

Vânia Olímpia Barbosa Silva  

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

Marcos Antônio de Araújo Leite Filho  

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes, Doutor em Ciência do Movimento Humano,
Universidade Autônoma de Assunção, Paraguai, Brasil.
email: marcosaraujof@hotmail.com

Data de Submissão: 04/06/2022 Data de Publicação: 30/08/2022

Como citar: FERREIRA NETO, S. D; SILVA, V. O. B. LEITE FILHO, M. A. A. Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física**, Edição Especial. v. 5, n. 6, ago. 2022.

RESUMO

Jogos e brincadeiras são instrumentos pedagógicos utilizados no ambiente escolar que podem colaborar para o desenvolvimento de competências cognitivas básicas como expressão de ideias, raciocínios e compreensão, além de promover o convívio com regras, desenvolvendo nos alunos respeito ao outro. Neste sentido, o presente artigo dispôs-se a analisar os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, verificando a sua importância nas aulas de Educação Física dos anos iniciais do ensino fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem e a construção do conhecimento. Para tanto, buscou-se analisar os jogos e brincadeiras como possibilitadores de aprendizagem da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente; investigar se a prática pedagógica dos educadores das séries iniciais do ensino fundamental envolvem momentos e espaços para brincadeira e jogos; pesquisar quais as vantagens os jogos e brincadeiras trazem no desenvolvimento da criança; compreender se jogos e brincadeiras auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem em aulas de Educação Física nas séries iniciais. Utilizou-se a pesquisa de campo através de entrevistas realizadas com professores da disciplina Educação Física.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Educação Física.

ABSTRACT

Through games, children will be able to develop basic cognitive skills such as expression of ideas, reasoning and understanding, in addition to living with rules, developing respect for others. This article aims to make an analysis of games and games in Physical Education classes and its main objective is to research the importance of using games and games in physical education classes in the early years of elementary school, with a view to the development of learning and the construction of knowledge. The specific objectives of this research are: to analyze games and games as enabling children's

learning in a creative, voluntary and conscious perspective; investigate the pedagogical practice of educators in the initial grades of elementary school, involving moments and spaces for play and games; researching what advantages games and games bring to the child's development; understand if games and games help in the development of learning in Physical Education classes in the early grades We used field research through interviews carried out with Physical Education teachers..

Keywords: Games. Jokes. Physical Education.

RESUMEN

Los juegos y juegos son herramientas pedagógicas utilizadas en el ámbito escolar que pueden contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas básicas como la expresión de ideas, el razonamiento y la comprensión, además de promover el convivir con reglas, desarrollando en los estudiantes el respeto mutuo. En ese sentido, el presente artículo se propuso analizar juegos y juegos en las clases de Educación Física, verificando su importancia en las clases de Educación Física en los primeros años de la enseñanza fundamental para el desarrollo del aprendizaje y la construcción del conocimiento. Por ello, buscamos analizar los juegos y juegos como posibilitadores del aprendizaje de los niños en una perspectiva creativa, voluntaria y consciente; investigar si la práctica pedagógica de los educadores en los grados iniciales de la enseñanza fundamental implica momentos y espacios de juego y juego; investigar qué ventajas aportan los juegos y juegos al desarrollo del niño; comprender si los juegos y juegos ayudan en el desarrollo del aprendizaje en las clases de Educación Física en la serie inicial. Se utilizó la investigación de campo a través de entrevistas a docentes de la disciplina de Educación Física.

Palavras-chave: Jogos. Joguetes. Educación Física.

INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar tem relação direta com o desenvolvimento do aluno na sua capacidade de sentir e apossar-se do seu próprio corpo, servindo como meio de manifestação e interação com o mundo através de atividades como jogos, brincadeiras, esportes e ginástica. Apesar das inovações tecnológicas que trouxeram novas formas e meios de interação, a Educação Física tem contemplado diferentes formas de expressão e comunicação do aluno consigo, com o outro e com o meio.

Nesta realidade de transformações sociais em ritmos cada vez mais acelerados que a sociedade vive, a escola passou a ser um lugar fundamental e de referência na manutenção de determinadas práticas, como os jogos e brincadeiras. Instrumento valioso para o desenvolvimento integral das crianças, os jogos e brincadeiras são trabalhados de forma especial nas aulas de Educação Física, proporcionando às crianças conhecimentos e vivências que estimulam o desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo e social (AMARAL; COFFANI, 2009).

Reconhecendo a importância e necessidade de assegurar o ensino da Educação Física nas escolas, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96) a transformou em componente curricular obrigatório da educação básica, determinando a sua integração à proposta pedagógica da escola (BRASIL, 1996).

Assim como outros componentes da educação básica, a Educação Física faz parte dos cotidianos escolares obrigatórios, o que revela a necessidade de pesquisas para investigar e compartilhar suas práticas pedagógicas. Dentre as diversas metodologias empregadas no seu processo de ensino e aprendizagem, a utilização de jogos e brincadeiras tem ganhado cada vez mais destaque, em especial na educação de crianças, sendo um importante aliado na produção e absorção de conhecimento dos alunos.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, as noções sobre jogos e brincadeiras são construídas pelas crianças a partir das experiências proporcionadas pelas interações com o meio, pelo intercâmbio com outras pessoas que possuem interesses, conhecimentos e necessidades que podem ser compartilhadas (BRASIL, 1998). São as vivências com este universo que lhes permitem fazer descobertas, organizar os pensamentos e localizarem-se espacialmente, construindo um quadro inicial de referências que, como o passar do tempo, poderão ser ampliadas.

Além dos benefícios alcançados com o emprego desta metodologia, esta prática pedagógica tem auxiliado a resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, lugar de alegria, prazer intelectual e satisfação. É necessário rever a formação do professor e refletir sobre o seu papel, não só em busca do conhecimento teórico, mas numa prática que se alimentará do desejo de aprender cada vez mais para poder transformar o contexto educacional do aluno (ALMEIDA, 2003).

Segundo Piaget, citado por Kramer (2000 p. 27): “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. Através da brincadeira, a criança recria e estabiliza aquilo que sabe sobre as mais diversas esferas do conhecimento em uma atividade espontânea e imaginativa. Essa atividade tão importante para o desenvolvimento

infantil proporciona ao educador acompanhar a evolução de cada criança, suas novas aquisições e as relações que mantém com as outras crianças e com os adultos.

Apesar de trazer em si uma carga de prazer e ociosidade, o jogo surgiu na sociedade burguesa e industrial com o objetivo de inserir as crianças no mundo capitalista, do conhecimento, a partir da realidade individual de cada um (DE MASI, 2000). Neste sentido, foi considerado um instrumento para introduzir o homem na vida em grupo, desenvolvendo suas capacidades sociais, morais e estéticas, através de atividades lúdicas necessárias à sua inserção na sociedade (KISHIMOTO, 1994).

Para Barros (2006, p. 52) “brincar é uma necessidade interior tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento”. Em relação ao jogo, Carneiro (2012) considera que todo jogo desenvolvido dentro da escola tem papel importante, porém, o jogo utilizado com a finalidade específica para trabalhar um determinado conteúdo tem mais significância no processo de aprendizagem, o que o autor chamou de “jogo didático”.

Importante destacar que os jogos e brincadeiras não devem servir como simples entretenimento e sim como atividades que desenvolvem a aprendizagem, fazendo parte de procedimentos metodológicos específicos para este fim. De acordo Oliveira (2002), os jogos e atividades lúdicas são fundamentais para a educação e o desenvolvimento infantil; as brincadeiras e as crianças caminham juntas desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca, a infância carrega consigo brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Ao trabalhar os jogos e brincadeiras, Amaral e Coffani (2009) sugerem que o professor defina os conteúdos a serem trabalhados de acordo com o objetivo que ele pretenda alcançar. Se o objetivo for gerar atitudes cooperativas, deve-se selecionar jogos com esta característica, se o objetivo for estimular o poder de imaginação dos alunos, deve-se selecionar jogos simbólicos. Para tanto, pode-se utilizar um mesmo jogo ou brincadeira, mas com acréscimo de algum componente novo, para que a novidade se conflite com os esquemas anteriores.

No âmbito pedagógico, o jogo tem englobado um significado mais prático, metodológico. De acordo Kishimoto (1993), a partir do início do século XX algumas instituições de educação infantil desenvolveram o jogo a partir de teorias

pedagógicas com a influência de Frobel, Claparède, Dewey, Decroly e Montessori. Ao longo do tempo, a possibilidade de utilizar os jogos e brinquedos para desenvolver a aprendizagem de forma lúdica foi ganhando maior visibilidade.

Conforme Zanluchi (2005) aponta, a aprendizagem acontece de forma mais dinâmica com atividades lúdicas, pois os jogos são de suma importância para que o processo de aprendizagem aconteça de forma clara e objetiva. O professor deve definir, previamente, em função das necessidades e dos interesses do grupo e segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades no dia-a-dia.

Mantoan *et al.* (2015) afirmam que a Educação Física escolar vem buscando meios e estratégias para atender as necessidades educacionais dos alunos, sendo essencial que o professor busque alternativas inovadoras, que estimulem o aluno a identificar as suas capacidades e competências, a conhecer a sua cultura corporal, assumindo uma posição de reflexão sobre o que aprende e sobre o contexto social em que vive.

Neste sentido, a presente produção acadêmica buscou verificar a importância da utilização de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física dos anos iniciais do ensino fundamental tendo em vista o desenvolvimento da aprendizagem e a construção do conhecimento. Para tanto, analisou os jogos e brincadeiras como possibilitadores de aprendizagem da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente; se a prática pedagógica dos educadores das séries iniciais do ensino fundamental envolviam momentos e espaços para brincadeira e jogos; as vantagens que os jogos e brincadeiras trazem no desenvolvimento da criança; e, se os jogos e brincadeiras auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem em aulas de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

A aprendizagem dos alunos é potencializada quando há significados naquilo que lhes é ensinado e eles buscam novos conhecimentos quando a escolha lhes dá subsídios para construir sua própria autonomia. Tendo em vista esta questão, foram estruturadas como metas fundamentais deste trabalho, avaliar a importância de se utilizar jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física numa perspectiva de trabalho em que se considere a criança como protagonista da construção de sua

aprendizagem, onde a cooperação entre educandos representa uma conquista cognitiva, moral e social, bem como um estímulo para o desenvolvimento cognitivo.

Dessa forma, sem a pretensão de esgotar a temática sobre este assunto, a realização desta pesquisa acadêmica visou contribuir para que operadores da educação, professores de Educação Física, Poder Público e a sociedade em geral possam compreender a importância dos jogos e brincadeiras no processo educacional, colaborando para a formação de opiniões e construção de políticas de ensino baseadas na ciência.

MATERIAIS E METODOS

Este trabalho se caracteriza como uma pesquisa exploratória, descritiva, que segundo Gil (2002) aplica-se às pesquisas que têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema visando torná-lo mais explícito ou constituir hipóteses. Também foi utilizada a pesquisa bibliográfica que segundo Fonseca (2002), é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Será utilizada, também, a pesquisa qualitativa e de campo.

A coleta dos dados ocorreu através da aplicação de um questionário elaborado no *Google Forms* com 04 (quatro) perguntas fechadas. O procedimento utilizado respeitou e considerou as normas internacionais de experimentação com humanos, nos termos da resolução 466 do CNS que trata de pesquisas em seres humanos e atualiza a resolução 196. O roteiro de entrevista (anexo) contém tópicos relacionados com a utilização de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física.

O público alvo dessa pesquisa foram vinte professores, regentes de aulas de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental que assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) assinado. Os professores foram orientados quanto ao preenchimento dos questionários e a importância da sua resposta para o estudo, sendo esclarecidos sobre a natureza e objetivo da pesquisa.

Após a coleta dos dados, foram realizadas análises descritivas para analisar os jogos e as brincadeiras enquanto recursos pedagógicos facilitadores para superar os desafios da Educação Física escolar.

Os dados coletados foram tabulados e tratados de forma quantitativa utilizando-se *softwares* da plataforma do *Microsoft Office*, sendo utilizados os programas: *Microsoft Word*, *Microsoft Excel* e *Microsoft PowerPoint*, a fim de, gerar maior facilidade e conforto durante a organização e tratamento dos dados.

RESULTADOS

A pesquisa teve como início a análise sobre a percepção que os professores têm sobre a importância de adotar os jogos e brincadeiras como instrumento pedagógico nas aulas de Educação Física. De forma unânime, 100% dos entrevistados responderam que esta é uma prática pedagógica importante para o desenvolvimento social, corporal e cognitivo das crianças, conforme apresentado na Figura I abaixo:

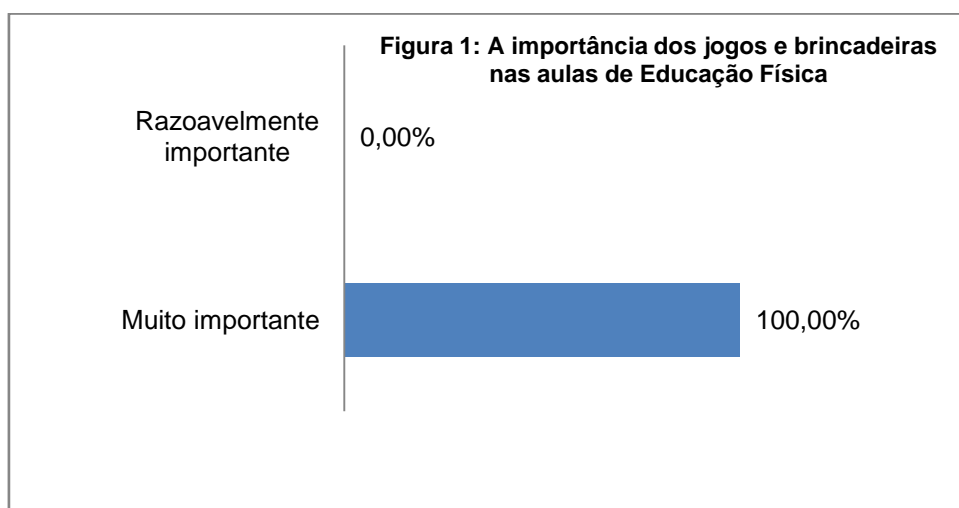


Figura 1: A importância dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física

Fonte: Próprio autor

Ao analisar a frequência que os professores investigados utilizavam os jogos e brincadeiras em suas aulas de Educação Física. Abaixo, na Figura II é possível verificar que a grande maioria (78,9%) respondeu que utilizam frequentemente este recurso pedagógico.

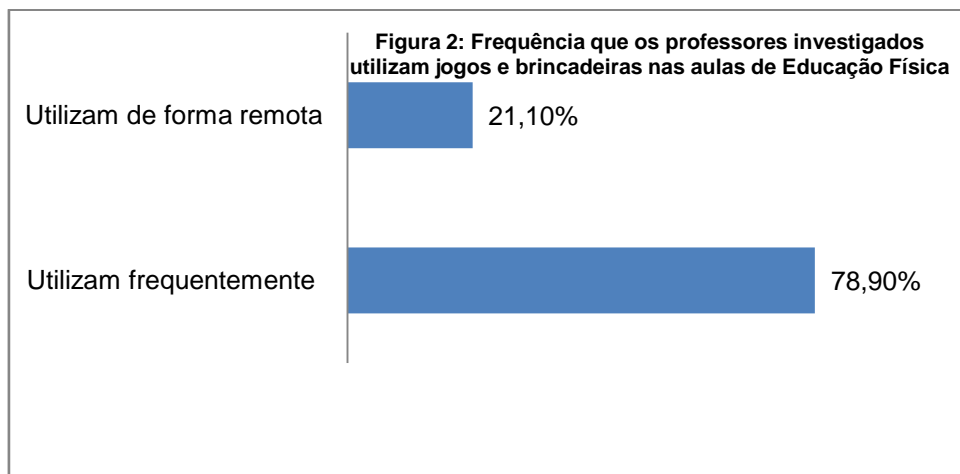


Figura 2: Frequência que os professores investigados utilizam jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física
Fonte: Próprio autor

Como mostra o resultado acima, uma parcela de 21,1% dos professores também afirmou que utilizam os jogos e brincadeiras em suas aulas, porém, de forma ocasional.

Ao verificar as dificuldades encontradas pelos professores para utilizar os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, as respostas encontradas foram bastante variadas. É o que revelam os dados na Figura III abaixo:

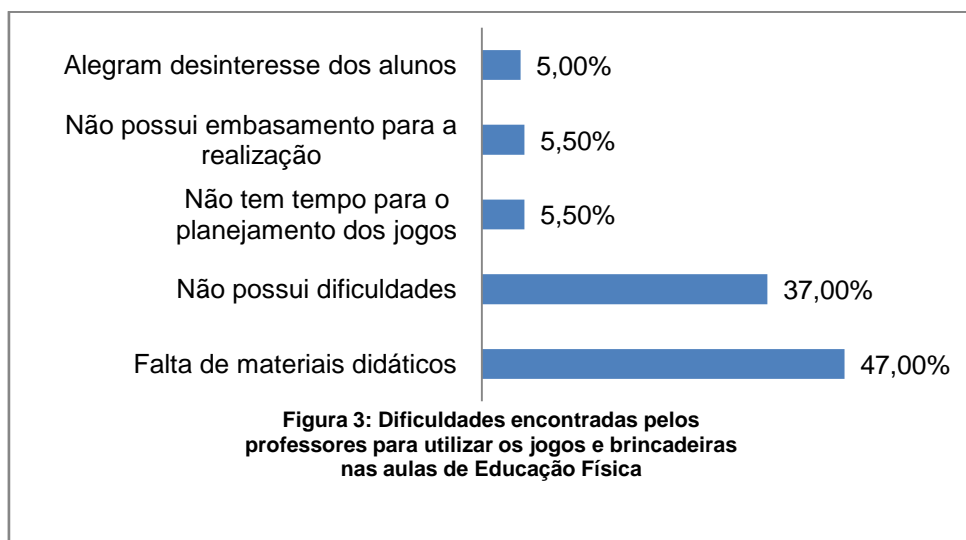


Figura 3: Dificuldades encontradas pelos professores para utilizar os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física
Fonte: Próprio autor

Como mostra o gráfico, um fator foi mais significativo, a falta de materiais didáticos, devendo observar, também, que uma parcela considerável de professores relatou não possuir dificuldades.

Ao investigar o interesse dos alunos pelos jogos e brincadeiras, a resposta encontrada foi quase unânime. É o que se vê abaixo na Figura IV:

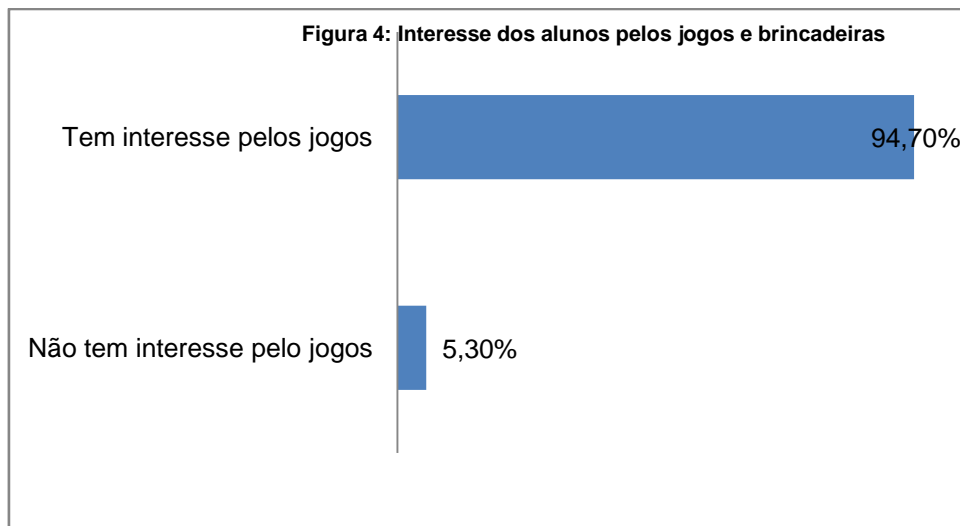


Figura 4: Interesse dos alunos pelos jogos e brincadeiras
Fonte: Próprio autor

Como revelado, a parcela de alunos que não tem interesse por jogos e brincadeiras é bem reduzida, revelando a importância de discutir uma prática pedagógica que é aceita e tem interesse pela maioria absoluta dos educandos.

DISCUSSÃO

Por este estudo, percebeu-se que os profissionais envolvidos na pesquisa reconhecem que os jogos e brincadeiras são uma prática pedagógica importante para o desenvolvimento social, corporal e cognitivo das crianças. Mariotti (2004, p. 32) ressalta que o jogo é a atividade primordial da infância, ao mesmo tempo espontânea, prazenteira criativa e elaboradora de situações. É uma linguagem física, uma das principais formas de relação da criança consigo mesma, com os demais e com os objetos do mundo que a rodeia e o meio em que está inserida.

Em conformidade com os dados encontrados, os jogos e brincadeiras devem ser utilizados frequentemente nas aulas de Educação Física, pois despertam a

curiosidade e instigam a capacidade de generalizar, projetar, prever e abstrair, favorecendo a estruturação do pensamento e o desenvolvimento do raciocínio lógico. Além disso, proporciona não somente um “olhar para as coisas prontas e acabadas”, possibilitando “a construção de um conhecimento pelo educando que servirá dele para compreender e transformar a sua realidade” (PCN, 1997).

Luckesi (2000) destaca que utilizar jogos e atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem deve ser uma prática monitorada e supervisionada pelo professor, que ao orientar seus alunos permite a oportunidade de um aprendizado significativo e efetivo por meio de práticas pedagógicas inovadoras e atrativas que permitem as crianças brincarem, se divertirem e aprenderem num só processo.

Dada a sua importância, é urgente adotar medidas para mitigar as dificuldades encontradas pelos professores para utilizar os jogos e brincadeiras em suas aulas. Como visto, a pesquisa apontou que a maioria dos professores assinalou como principal dificuldade a falta de material didático das escolas.

Neste sentido, faz-se necessário que as escolas sejam equipadas com material adequados e de qualidade, bem como deve destinar especial atenção à manutenção das quadras esportivas e equipamentos. Esses recursos são, na verdade, elementos didáticos que ao serem utilizados no ambiente de aprendizagem, tem o objetivo estimular o aluno à participação ativa durante a aula. (CANESTRARO; ZULAI; KOKUT. 2008).

A utilização de jogos e brincadeiras é uma ferramenta muito relevante na superação de desafios encontrados pelos professores para trabalhar a ludicidade em suas aulas. Segundo Oliveira (2002), a prática de atividades lúdicas e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento educacional das crianças na infância. A atividade lúdica é considerada muito importante e eficaz, mais do que mero lazer, mas como um fator de importante contribuição para o processo de ensino aprendizagem, pois proporciona uma ampla aquisição de conhecimentos e aprendizagens.

Diante os dados coletados, percebeu-se que a maioria dos alunos demonstra interesse pelos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física. Além de proporcionar diversão e alegria, estas atividades despertam a curiosidade e instigam

a capacidade de generalizar, projetar, prever e abstrair das crianças, favorecendo a estruturação do pensamento e o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Kishimoto (2000) defende que a brincadeira e o jogo interferem diretamente no desenvolvimento da imaginação, da representação simbólica, da cognição, dos sentimentos, do prazer, das relações, da convivência, da criatividade, do movimento e da autoimagem dos indivíduos, o que reforça, ainda mais, a importância que a escola, os gestores de educação e os professores devem conferir à este instrumento pedagógico.

As crianças apresentam grande expressividade através das brincadeiras e atividades lúdicas; por meio delas é que se concentram na infância as brincadeiras e as diversões que ficam nas memórias por toda a vida. Desde a infância, as brincadeiras e atividades lúdicas constroem grandes significados nas vidas das pessoas, ampliam a interação e comunicação social, inovam o contexto sócio cultural e contribuem para a aquisição de novas aprendizagens. (CRAIDY, KAERCHER, 2001).

Entende-se que através das brincadeiras desenvolvidas nas aulas de Educação Física são criadas e recriadas a partir de experiências adquiridas no contexto social e de conhecimento prévio, e as crianças passam a demonstrar maior desenvolvimento físico, cognitivo, social e cultural.

CONCLUSÃO

Com a realização dessa pesquisa foi revelada a importância da utilização dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, evidenciando, também, a participação massiva dos alunos nas aulas e atividades propostas de forma significativa e dinâmica.

A adoção de sua prática possibilita desenvolver diversas habilidades corporais e intelectuais nas crianças e interfere positivamente no seu processo de interação social e cognitivo, além de contribuir para o equilíbrio, coordenação, agilidade, linguagem corporal e na socialização dos alunos.

Considerando os elementos analisados, pode-se verificar que a utilização de jogos e brincadeiras contribui para o desenvolvimento do cognitivo da criança, pois é uma atividade natural e necessária, inerente ao universo infantil, e por meio desta

criança desenvolve competências cognitivas básicas como a expressão e compreensão de ideias, além de aprender a conviver com regras e a desenvolver o respeito pelo outro.

Infere-se, por fim, a inegável contribuição dos jogos e brincadeiras para a formação humana do aluno e para o desenvolvimento de outras capacidades, proporcionando aquisição de conhecimento de si mesmo e do que o cerca. Assim, sugere-se que os professores de Educação Física utilizem frequentemente este recurso pedagógico, bem como a escola incentive essa prática e ofereça condições para a sua implementação com qualidade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica**: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2003.

BARROS, L. R. M. **A cor no processo criativo**: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Secretaria de Ensino Fundamental (1998^a). **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física 1^a a 4^a séries. Vol. 7. Brasília: MEC/SEC, 1997.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.

CANESTRARO, J. F.; ZULAI, L. C.; KOGUT, M. C. **Principais dificuldades que o professor de Educação Física enfrenta no processo ensino-aprendizagem do Ensino Fundamental e sua influência no trabalho escolar**. 2008. Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/872_401pdf. Acesso em: 25 nov. 2021

CARNEIRO, M. A. B. **O brincar hoje**: da colaboração ao individualismo. Simpósio Internacional da OMEP. Campo Grande, julho de 2012.

CRAIDY, C. M.; KAERCHER, G. E. P. da S. **Educação Infantil**: Pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2001.

DARIDO, S. C. **Diferentes Concepções sobre o Papel da Educação Física na Escola**. In: PAULISTA, Universidade Estadual. Caderno de Formação: Formação de Professores Bloco 02 - Didática dos Conteúdos. 6. ed. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 34-50. Disponível em: Acesso em: 17 maio 2019.

DE MASI, D. **O ócio criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

FONSECA, J. J. S. da. **Metodologia da pesquisa científica**. Ceará: Universidade Estadual do Ceará, 2002.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. (Org.): **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KRAMER, S. **Com a pré-escola nas mãos**. São Paulo: Ática, 2000.

LUCKESI, C. C. **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese**. Ludo pedagogia, Salvador, BA: UFBA/FACED/PPGE, v. 1, p. 9-42, 2000.

MANTOAN, I.; PIVOVAR, W.; KOGUT, M. C. **A motivação dos alunos de Ensino Fundamental I nas aulas de Educação Física**. In: EDUCERE - XII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 12., 2015, Curitiba. Anais. Curitiba: 2015. p. 1 - 14. Disponível em: Acesso em: 01 nov. 2021.

OLIVEIRA, Z. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zonar, 1978.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre a atividade lúdica e o desenvolvimento da criatividade e educação**. Londrina, PR: O autor, 2005